8/06

PLNÁ HRA NA CD **SUPER TAXI DRIVER 2006!**

DÁREK NAVÍC

Cena: 119 Kč/139 Sk
včetně CD



Rayman Raving Rabbids

recenze

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND • GTI RACING
THE KINGS OF THE DARK AGE • TRAINZ RAILROAD
SIMULATOR 2006 • BLACK AND WHITE 2: VÁLKY
BOHŮ • CITY LIFE • HOLIDAY WORLD • TYCOON CITY
NEW YORK • GRADA: EXCEL 2003 • COMMAND AND
CONQUER: FIRST DECADE

Zde musí být CD

ISSN 1213-7669
9 771213 766007 08



LOGOFUN

JEŠTĚ VÍCE ZÁBAVY NA MOBIL!

POŠLI SMSKOU KÓD NA 900 11 40

vyzvánění World Hold On od Boba Sinclara poly BZ 31882

VYZVÁNĚCÍ MELODIE

SUPERHITY	POLY	MONO
I BELONG TO YOU - EROS R. & ANAST.	**BZ 31692**	**BZ 22296**
NAD HORŮ SVITÁ - PETR BENDE	BZ 31880	BZ 22481
WE ALL - RAFŤÁCI	**BZ 31661**	**BZ 22264**
WALK AWAY - KELLY CLARKSON	BZ 31826	BZ 22427
TEMPERATURE - SEAN PAUL	BZ 31641	BZ 22244
S.O.S. - RIHANNA	BZ 31833	BZ 22434
JE T'ADORE - KATE RYAN	BZ 31784	BZ 22385
SIN SIN SIN - ROBBIE WILLIAMS	BZ 31884	BZ 22485
VYZNÁNÍ - PETR KOLÁŘ	**BZ 31533**	**BZ 22149**
SORRY - MADONNA	BZ 31639	BZ 22242
LOVE GENERATION - BOB SINCLAR	**BZ 31501**	**BZ 22120**
DURCH DEN MONSUN	**BZ 31689**	**BZ 22293**
JEŠTĚ ŽE TĚ LÁSKO MÁM - P. KOLÁŘ	**BZ 31221**	**BZ 21867**
RED DRESS - SUGABABES	BZ 31720	BZ 22324
SCHREI - TOKIO HOTEL	**BZ 31658**	**BZ 22261**
BEEP	BZ 31759	BZ 22360
IMPOSSIBLE	**BZ 31405**	**BZ 22022**
PUMP IT	BZ 31469	BZ 22088
WHERE'D YOU GO	BZ 31687	BZ 22291
BIG CITY LIFE - MATTAFIX	BZ 31528	BZ 22144
TABÁČEK	**BZ 31271**	**BZ 21909**
MANN GEGEN MANN - RAMMSTEIN	BZ 31805	BZ 22406
GOTT IST EIN POPSTAR - OOMPH!	BZ 31769	BZ 22370
BLÁZNIVÝ ŽABÁK	**BZ 31159**	**BZ 21805**
RETTE MICH	BZ 31771	BZ 22372
GOMENASAI - TATU	BZ 31722	BZ 22326
DEN MEZI NEDELOU A PONDELKOM - PEHA	BZ 31920	BZ 22521

ČESKÉ A SLOVENSKÉ HITY		
ČÍM TO JE?	BZ 31567	BZ 22183
VRCHLABÍ	BZ 31702	BZ 22306
PETR BENDE - ANDĚL PERUTÍ MÁCH	BZ 31527	BZ 22143
PEHA - ZA TEBOU	BZ 31496	BZ 22115

SVĚTOVÉ HITY		
REAL LOVE (ICE AGE 2) - LEE RYAN	BZ 31875	BZ 22476
JESUS OF SUBURBIA - GREEN DAY	BZ 31486	BZ 22105
A PAIN THAT I'M USED TO - DE. MO.	BZ 31602	BZ 22209
HIM - KILLING LONELINESS	BZ 31578	BZ 22194
GREEN DAY - ST. JIMMY (LIVE)	BZ 31659	BZ 22262
HILARY DUFF - WAKE UP	BZ 31473	BZ 22092
PIECES OF A DREAM - ANASTACIA	BZ 31474	BZ 22093
ROSENROT	BZ 31606	BZ 22213
FREE LOOP - DANIEL POWTER	BZ 31539	BZ 22155
SAIL AWAY	BZ 31631	BZ 22234
WISEMAN - JAMES BLUNT	BZ 31601	BZ 22208
CRAZY - SIMPLE PLAN	BZ 31492	BZ 22111
FORT MINOR - BELIEVE ME	BZ 31491	BZ 22110
POPCORN	BZ 31320	BZ 21936
SINCE U BEEN GONE - K. CLARKSON	BZ 31259	BZ 21897
BENZIN	BZ 31455	BZ 22074
YOU'RE BEAUTIFUL - JAMES BLUNT	BZ 31237	BZ 21883
BORO BORO - ARASH	BZ 30835	BZ 21492
BOULEVARD OF BROKEN DREAMS	BZ 30708	BZ 21378
HOLLABACK GIRL - GWEN STEFANI	BZ 31095	BZ 21740
HUNG UP - MADONNA	BZ 31458	BZ 22077
GHETTO GOSPEL - 2PAC F. ELTON JO.	BZ 31110	BZ 21755
MY HUMPS - BLACK EYED PEAS	BZ 31525	BZ 22141
STICKWITU	BZ 31568	BZ 22184
VERMILION - SLIPKNOT	BZ 31526	BZ 22142
ALL ABOUT US	BZ 31390	BZ 22007
QUESTION! - SYSTEM OF A DOWN	BZ 31362	BZ 21978
LA CAMISA NEGRA - JUANES	BZ 31409	BZ 22026
BLÁZNIVÝ ŽABÁK	BZ 31159	BZ 21805
LONELY	BZ 31144	BZ 21789
N DEY SAY	BZ 31204	BZ 21851
WAKE ME UP... - GREEN DAY	BZ 31202	BZ 21849
RICH GIRL - GWEN STEFANI	BZ 30890	BZ 21547
TEMPTATION - ARASH	BZ 31285	BZ 21921
WE BE BURNING - SEAN PAUL	BZ 31251	BZ 21888
LA TORTURA - SHAKIRA	BZ 31164	BZ 21810



TAPETY NA DISPLEJ

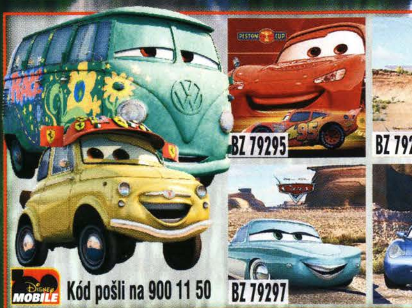














HRY NA MOBIL







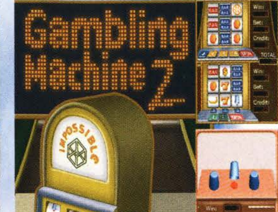


























Nutný je aktivovaný WAP. Pro nastavení WAPu se obraťte na svého operátora. Poplatky za WAP se řídí ceníky operátorů! Pokud nevíš, jestli tvůj telefon podporuje vybranou položku, ověř si to na www.logofun.cz, teletextu Prima TV, str. 806 nebo Infolince 776 999 199. Službu provozuje ATS Praha, P. O. Box 125, 140 21 Praha 4. Cena 1 SMS na 900 11 30 je 30,- Kč, na 900 11 40 je 40,- Kč, na 900 11 50 je 50,- Kč a na 900 11 79 je 79,- Kč. Hry odesílané na 900 11 50 stojí 2 x 50,- Kč. Ceny jsou vč. DPH.

OBSAH

Hry – recenze

Různé

Milí KyberMyšáci,

prázdniny jsou v půli a my v redakci doufáme, že si to hezky užíváte. Aby ten prázdninový čas byl co nejhezčí, připravili jsme pro vás další velkou várku recenzí ze světa počítačových her. Jistě nepřehlédnete, že nový Rayman se nezadržitelně blíží a samozřejmě se stal Supernovinkou. Ze všech těch nádherných her je třeba ještě zmínit recenzi knížek, které vám poradí s Excelem. A na závěr, vlastně na začátek celého čísla jsme pro vás připravili recenzi hry Tonyho Hawka – protože prkno a kolo přece k létu neodmyslitelně patří!

Tak se mějte hezky a pořádně si užijte druhou polovinu prázdnin!

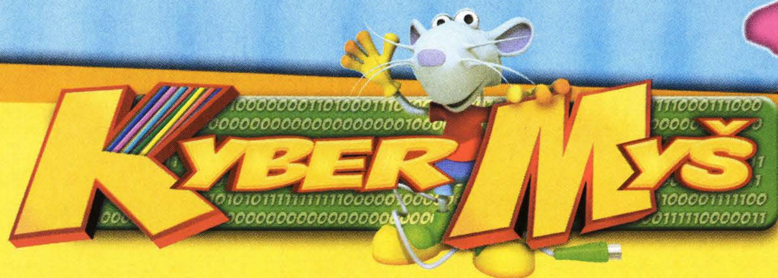
Zdraví vás KyberMyš a Standa

Příští číslo KyberMyši vyjde 29. srpna!



Jízda po Los Angeles je zábava i vzrušení!

str. 10–12.



Šéfredaktor: Aleksandra Szalbierz
Zástupci šéfredaktora: Grzegorz Szalbierz, Stanislav Wimmer
CD manažer: Adam Gregrovicz, Arkadiusz Matczyński
Grafika: Krzysztof Wirszyłło
Redakční spolupráce: Adrian Bandzmiera, Petr Musil, Małgorzata Zalska, Monika Zawiszewska, Piotr Rogalski, Krzysztof Czerwiński, Jakub Čižinský
Překlad: Pavel Weigel
Adresa redakce a vydavatele: Egmont ČR, s.r.o. Žirovnická 3124, 106 00 Praha 10, tel.: +420 224 800 751, fax: +420 272 770 044
Inzerce: Rastislav Packo, +420 224 80 07 71, rastislav.packo@egmont.cz
Předplatné: SEND Předplatné, s.r.o. P.O. BOX 141, 140 21 Praha 4, tel.: +420 261 00 65 63, linka 17, p. Kautský, fax: +420 261 00 65 63
Tisk: ČTK repro, a.s.
Výroba CD: Fermata, a.s.

MK ČR E 13588
ISSN 1213-7669

PLNÁ HRA

SUPER TAXI DRIVER 2006



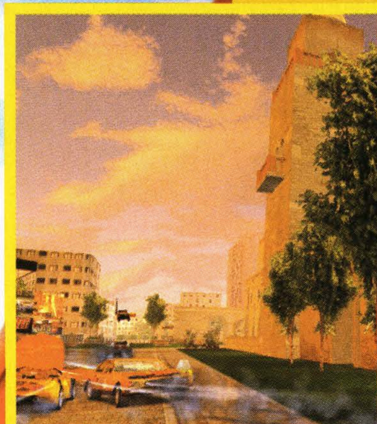
Pozor, Pozor!

V KyberMyši číslo 6 jsme vám přinesli velkou recenzi hry Super Taxi Driver 2006 a teď máte možnost celou hru si zahrát! Většina z vás tedy jistě dobře ví, co nás čeká, pojďme si však zopakovat základní rysy hry.

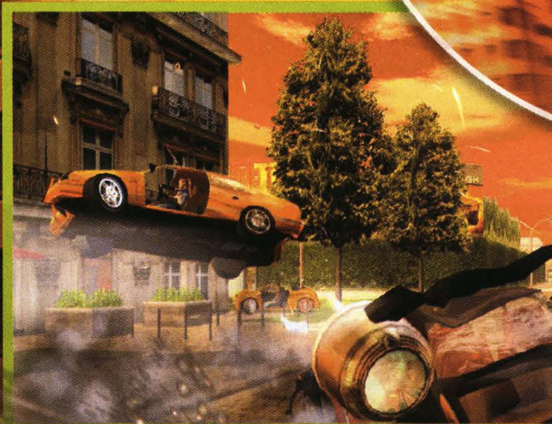
V Super Taxi Driver se vtělíte do postavy řidiče, který vozil pasažéry v největších městech západní Evropy. Jednoho dne našemu hrdinovi, který je zaměstnán přípravami na založení vlastní korporace, zavolá starý přítel z branže. Jeho taxi-firma se ocitla v obrovských potížích. V malém městečku na okraji Německa není místo pro taxikáře. Taxi mafie bojuje o vliv. Bez váhání proto kamarádovi pomáháte vypořádat se s nepoctivou konkurencí, abyste ukázali, kdo bude ve městě pánem. Vyberete si jednu ze tří postav a vyrazíte do boje.

Hlavní zásadou hry v Super Taxi Driver 2006 je převážení místních měšťanů. Přemísťujete se z bodu A do bodu B, plníte přání pasažérů a sledujete uplývající čas, množství paliva v nádrži a narůstající poškození auta. Čas sice nezastavíte, zato dvě poslední otázky řešíte na blízké benzinové stanici.

Peníze získáváte od cestujících, ale celkem dost vás stojí provoz auta, takže se máte opravdu co otáčet.











MINIMÁLNÍ KONFIGURACE

Pentium IV 1 GHz,
256 MB RAM,
DirectX 9.0c,
Windows 98.

SENSIBLE SOCCER 2006



Sensible Soccer 2006 je akční fotbal pro PC, PS2 a Xbox. Fanoušci původních her i nově příchozí hráči se mohou těšit na pohled shora a vertikální scrolling, což umožňuje hráči vidět prakticky celou hrací plochu. Díky tomu pak můžete lépe plánovat jednotlivé akce za účelem vstřelení branky. Ovládáte pohyb daného hráče v 360 stupních a pomocí dvou tlačítek zvládnete všechny ostatní činnosti. Můžete míči dávat faleš. V plné hře je připraveno na 50 turnajů a máte možnost si vytvořit i hráče podle vlastní představy.



SHIP SIMULATOR 2006



V roli lodivoda se ujmete některého z osmi typů plavidel, od rychlých člunů, malých lodí na přepravu pasažérů až po obří tankery nebo Titanic. Celkem se můžete plavit na 700 km^2 v lokalitách okolo Rotterdamu, Hamburgu nebo v blízkosti břehů Thajska. Ve více než 40 misích si vyzkoušíte, jaké to je přepravovat osoby, náklad a jak je obtížné připlout na správné místo do přístavu a neponičit okolní lodě a zařízení. Kromě střídání počasí a denní doby si budete moct odpočinout od kapitánských povinností a lodě si projít po vlastních, a to včetně Titanicu.







CHAMPIONSHEEP RALLY



Další demo vás opravdu pobaví, zazávodíte si totiž s ovečkami. Vyberete si nějakou hezkou ovci, postavíte se na start a pak už se jen snažíte co nejrychleji se dostat do cíle. Jenomže pozor, cestou musíte sbírat zlaťáky a narážet do zlatých zvonečků, protože tím získáváte body. Navíc na vás číhají různá nebezpečí, například krabi, splašení býci a další nepříjemná havěť. Grafika hry vypadá celkem dobře a samotná hra má i docela humorný náboj. Tak, ovečky, jedeme!



KYBERBONUS

Závody v **Need for Speed Carbon** se přesunují z velkých měst do podstatně menších městeček v horských oblastech. Společně s vaším týmem budete bojovat o nadvládu ve městě pěkně ulici po ulici. Když se do závodů připlete policie, přesune se vše do kaňonu Carbon, kde jde doslova o život. Hrajete o prázdninách **stolní tenis** neboli ping-pong? Další video vám přiblíží tuhle oblíbenou hru. No a na úplný závěr na vás čeká další sport – **NHL 07**. No ano, čas letí velmi rychle a další hokejová sezona je doslova za dveřmi…

POZOR!

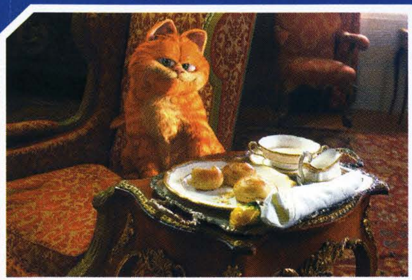
Informace o CD příloze časopisu

- Redakce KyberMyši nezaručuje, že všechna dema na CD budou fungovat na KAŽDÉM počítači.
- Reklamovat lze pouze vadná CD.
- Pro odhalení případných závad je třeba zkopírovat celý obsah CD na pevný disk počítače. Pokud tento proces proběhne bez závad – nemá CD technické vady! V takovém případě potíže s instalací, spouštěním nebo fungováním příslušného programu (hry) souvisí s KONFIGURACÍ UŽIVATELOVA POČÍTAČE!
- Vhodnou konfiguraci doporučujeme konzultovat s výrobcem nebo distributorem daného programu.
- Veškerá videa na CD získáváme z různých zdrojů a v případě absence potřebného kodeku či přehrávače (všechny tyto nástroje se snažíme na CD umisťovat) se může stát, že animace nepůjde spustit (v tom případě se obraťte na výrobce programu).

FILM

GARFIELD 2

Pokračování příhod nejslavnějšího kocoura světa! Garfield se tentokrát vypraví dobýt Evropu, v Londýně se ukáže, že je dvojníkem anglického kocoura, kterému bláznivý milionář odkázal celé své jmění. Co teď Garfield natropí?



DŽUNGLE

Sebastian, lev žijící v newyorské zoo, vypráví svému synovi Frankovi o životě v opravdové džungli. Když se po rodinných nesvárech Frank dostane na loď, která pluje do skutečné džungle, Sebastian vyrazí synovi na pomoc. Doprovází ho skupina věrných přátel: veverka Benek, žirafa Božena, anakonda Xyšek a koala Bazyl.



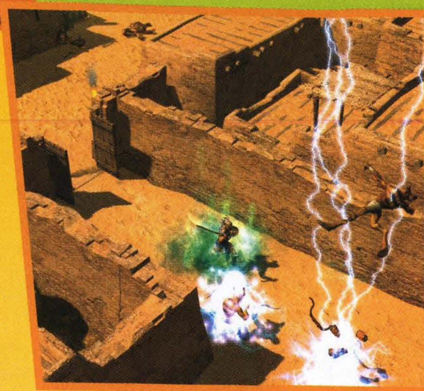
ASTERIX A VIKINGOVÉ

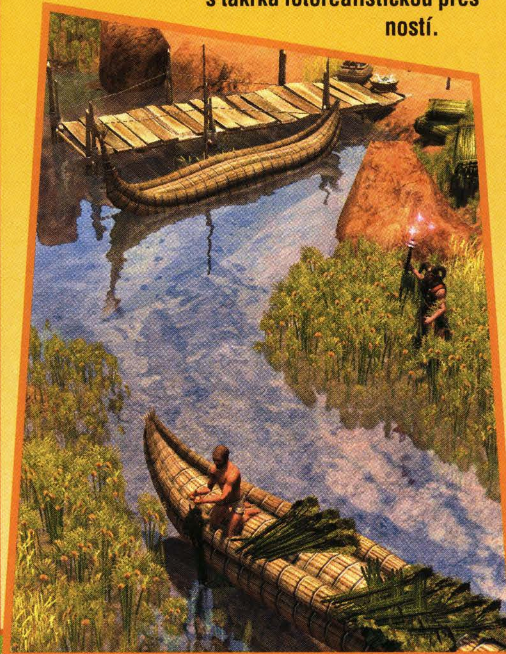
Skupina nebojácných Vikingů se vydá dobýt galskou vesničku. Chtějí unést „šampiona strachu", který je má naučit létat. Doslechli se totiž, že strach dodává lidem křídla. Ve stejné době Asterix s Obelixem v potu tváře formují povahu Tremdixe, syna vůdce Galů. Zřejmě se chystá pořádná mela!

TITAN QUEST

PREMIÉRA: SRPEN 2006

Od spolutvůrce Age of Empires, Briana Sullivana, přichází zbrusu nové akční RPG zasazené do mýtických světů starobylého Řecka a Egypta. Hráči se vydávají do epického boje dobra se zlem v úchvatných starověkých prostředích, jejichž detaily zde jsou propracovány s takřka fotorealistickou přesností.





Titáni – mocní obři starší než samotní bohové – uprchli ze svého věčného žaláře a teď šíří světem zkázu. V tomto titánském souboji mezi starými a novými bohy závisí osud světa na lidských hrdinech. Musíte se vydat na cestu starověkým světem a odhalit tajemství, s jejichž pomocí se podaří titány opět uvěznit.
Pružný systém tříd vám nabízí nepřeberné množství variant vývoje postavy. Dovednosti si lze mnoha způsoby upravit dle vlastních potřeb a žádná z nich není zbytečná.

DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

HVĚZDNÁ EDICE

PREMIÉRA: SRPEN 2006

Kdo by neznal hry Toca Race Driver 2, Empire Earth II nebo Colin McRae Rally? Nejsou to sice poslední novinky, ale časem na své kvalitě nic neztratily a není zase tolik jiných her, které by je trumfly. Firma CD Projekt přichází se zajímavým nápadem, založila takzvanou Hvězdnou edici, do které zařadila kromě již zmiňovaných titulů také Tribes: Vengeance, SWAT 4 a Full Spectrum Warrior, hry vylepšila o poslední aktualizace a nyní je prodává za jednotnou a nutno říct že docela slušnou cenu 499 Kč! Docela dobrý poměr cena-výkon, co říkáte?



DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

SUPERMAN RETURNS: THE VIDEOGAME

PREMIÉRA: PODZIM 2006



V Metropolis opět někdo řádí: Svět je v nebezpečí! Objeví se znovu náš „nebeský ptáček" s písmenem S na hrudi? Ano, co nevidět! Dosud bylo jen málo pokusů o přenesení Supermanových dobrodružství na monitory našich PC, navíc tyto pokusy nedopadly zrovna nejlépe. Nyní přijal výzvu silný tým: Studio Tiburon (Madden NFL) a Warner Bros (film režírovaný Bryanem Singerem s Kevinem Spacey, Kate Bosworthovou, Parkerem Posey a Brandonem Routhem v úloze Supermana). Hra nebude kopií filmu, k filmu a komiksu se odvolávají jen některé její prvky. Tvůrci programu opustili (naštěstí) vývoj postav. Superman může od začátku používat svou neslýchanou sílu, mrazící dech i ohnivý zrak. Zavedený systém odolnosti hrdiny však může vést k dočasnému oslabení jeho nadpřirozených schopností. V průběhu hry může být většina prvků okolí zničena nebo použita panem S k boji s bandity, musí však třeba dbát na to, aby neohrozil nevinné občany a nezbořil příliš mnoho domů. Dodáme jen to, že Superman bude volně létat nad celým městem a bude co obdivovat! Zbývá jen jeden otazník – dostanete to na PC?

DISTRIBUTOR: ELECTRONIC ARTS



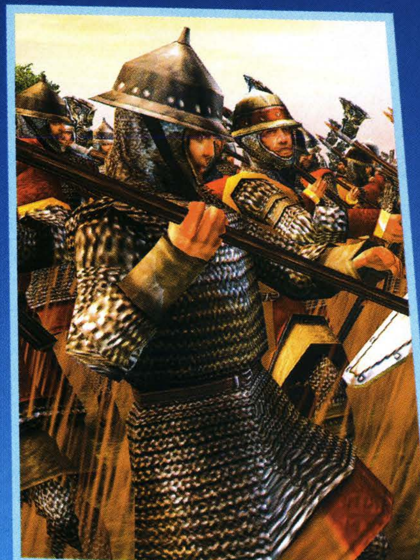




MEDIEVAL II: TOTAL WAR

PREMIÉRA: 2006

Čtvrtou částí série týmu Creative Assembly se přenesete v čase do středověké Evropy, Střední i Jižní Ameriky a na Blízký východ. K dispozici je přes dvacet hratelných frakcí. Jsou zvětšeny možnosti obležení protivníkových staveb, můžete nyní používat nové obléhací stroje (tarany, vrhače střel) a také ničit zdi nepřátelských pevností těžkým dělostřelectvem. Postupem hry dostáváte pod své velení stále schopnější oddíly, s lepší výzbrojí a schopnostmi. Podobně jako v předchozích částech se hra dělí na dvě části: túrovou a bitevní. Je také rozvinuta nabídka pro více osob. Tak co? Popadnete meč... vlastně myš?

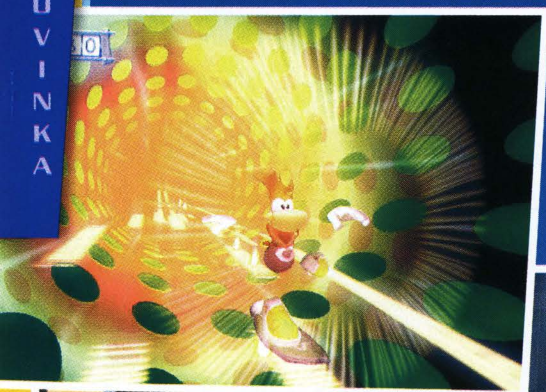


RAYMAN RA

Rayman - při zvuku jeho jména se třesou všechny hry v našem Kybertopu! Pokaždé, když se objeví nová část jeho příhod, okamžitě se vyšplhá na vrchol našeho žebříčku a na své pozici pak stojí pevně jako skála. Třebaže od uvedení Raymana 3 už uplynuly čtyři roky, pořád je to jedna z vašich oblíbených her. Nyní všichni žijeme v očekávání dalšího, už čtvrtého dílu pana R. Než si ho prohlédneme zblízka, podíváme se na nesmrtelnou klasiku, která přivedla vašeho virtuálního hrdinu k dnešní slávě.

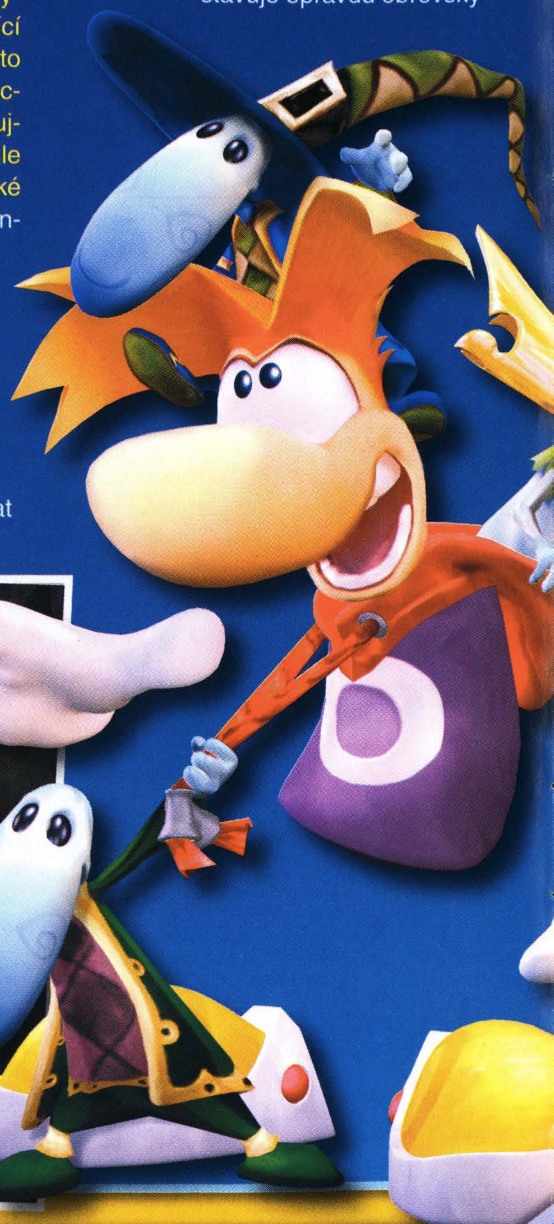
V roce 1996 hlučně vstoupil na obrazovky televizorů jako nová, barevná plošinovka pro první konzoli PlayStation. Tenkrát byl celý herní svět plochý, protože hra byla ve 2D. Podle vzoru nejlepších titulů svého druhu Rayman běhal, skákal a bojoval v neobyčejných světech, plných zrádných pastí a skoků z plošiny na plošinu.
Je třeba dodat, že Ray není typem ochránců utiskovaných. Zpočátku se dost nerad vydává proti sluhům svého arcinepřítele Temného pána (Mr. Dark). Teprve když se ukáže, že je ohrožena existence celého světa, náš hrdina vstupuje do akce naplno. Není sám, může počítat s podporou věštkyně Betillie, která ho postupně obdařuje novými silami. Kromě toho se setkává s takovými spojenci, jako je Fotograf, který občas zvěčňuje jeho úspěchy. Když Rayman zahyne, může dobrodružství pokračovat od posledního snímku.
Už tehdy jsme poznali dva triky, které budou sympatického bojovníka provázet dalšími částmi hry. Jestliže někdo nemá ruce, ale jen létající dlaně víceméně přivázané k pahýlům, má smysl toho využít: efektní úder, spočívající ve vystřelení pěsti před sebe, místo výstřelu je jeden z Raymanových typických znaků. Druhý trik využívá jeho bujné čupřiny, která začne vířit jako vrtule a umožňuje daleké skoky nebo krátké lety. Je snadné si domyslet, že vše končí útěkem Temného pána, kterým se do venkovské krajiny vrací klid.

Pouhé tři roky klidu je málo pro takového lenocha, jakým je Rayman. Bohužel stejně jako mnoho dalších obyvatel okolních světů byl unesen pirátem Admirálem Břitvobradým (Razorbeard), který chce vydělat jejich prodejem do cirkusového otroctví. Když náš oblíbenec a jeho žabovitý společník Globox utečou, rozhodnou se dokázat, že pirátství se nevyplácí. Není to snadný úkol: je třeba posbírat rozházené kousky z nitra svého světa, probudit uspaného boha Polokuse a posléze dát za uši samotnému Břitvobradému. Když se Rayman poflakoval a odpočíval, programátoři odpovídající za jeho činy nelelkovali: přenesli ho do plné 3D, do barevného, zvláštního světa, který tehdy byl jedním z nejhezčích, jaké byly vytvořeny, a ještě dnes – o 7 let později – pořád vypadá dobře. Přes 20 úrovní, které navštívíte, představuje opravdu obrovský









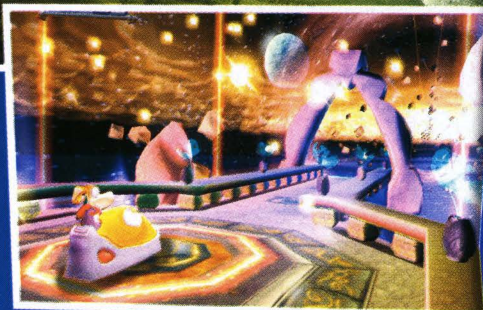
VING RABBIDS

prostor. Propracovaná grafika a neobyčejný vzhled se dobře hodí k označení „pohádkové". Když je vrchní pirát, používající gigantického mechanického netvora, konečně zlikvidován, zbývá už jen říct: Zlo zase muselo ustoupit před železnou Raymanovou pěstí.

Vydávání nové části každé tři roky se stalo pro tvůrce pravidlem. Rayman 3: Hoodlumská hrozba vyšel právě v tomto časovém odstupu od uvedení dvojky. Tentokrát příběh začíná u Lumů. Lumy jsou zdroje speciálních sil vašeho hrdiny. Postačilo, aby si Luma lokl patřičné barvy, a na krátkou dobu získal nové možnosti. Záležitost skončila objevením André, mocného, temného Luma se zlými úmysly, který mění všechny ostatní Lumy v neužitečné, černé verze. Ty se mohou spojovat a vytvářet nové, nebezpečné protivníky jménem Temnolumy. Jako by příběh nebyl dost spletitý, Globox, žabol spřátelený s Rayem, polkne Andrého. Jestli mu přítel nepomůže dostat se k dobrému lékaři, asi skončí špatně. Tak běháte od doktora k doktorovi a snažíte se dostat Andrého z Globoxe. Mezitím porážíte hordy Temnolumů a jiných nepřátelských bytostí, abyste se na konci utkali s nejsilnějším bojovníkem Refluxem. Po těžkém, ale vítězném boji je zlý Lum proměněn zpátky v červeného. Rozhodně dosud nejlepší hra s Raymanem v hlavní roli. Když se objevila poprvé, jen málo šťastných mělo dostatečně výkonné počítače, aby se těšili dokonalou grafikou v plné kráse, nyní to není problém.

Uplynuly tři roky a… neuhodnete! Je slíbena další hra této neobyčejné série. Má se jmenovat Raving Rabbids. Je to slovní hříčka, „rabitt" totiž v angličtině znamená králíka a „rabid" je prostě zuřivý. Zkrátka: útok vzteklých králíků!!!



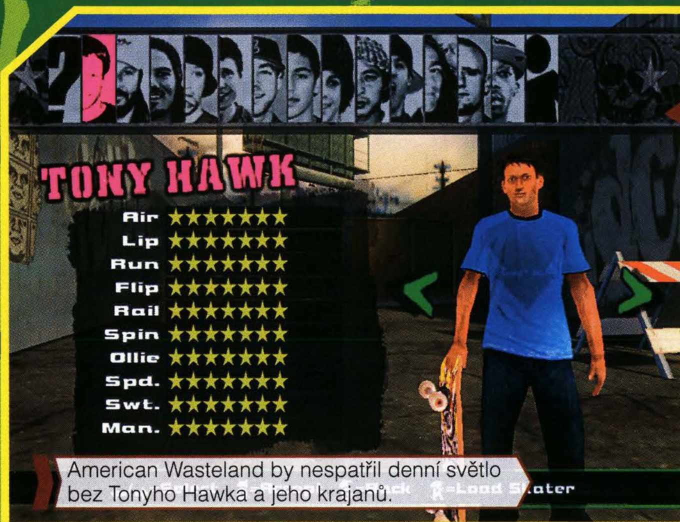


Pokud jde o kvalitu vznikajícího produktu, můžete zůstat klidní – Michel Ancel, tvůrce Raymanovy postavy, se vrací, aby zajistil, že hra opět zvedne latku kvality celého druhu arkád. Ukázky, které se objevily na veletrhu E3, napovídají, že grafika Raving Rabbids bude opravdu unikátní. Animované prvky pohádkového světa se budou mísit se superrealistickými rostlinami a speciálními triky. Rozměry levelů, které budete navštěvovat, překvapí i nejstarší veterány série. Prozatím jsou vám jako spojenci přislíbeni ptáci, nosorožci, žraloci a pavouci, ale ví se, že tím to neskončí. Byl značně vylepšen systém boje. Majitelé konzolí nové generace Wii se budou moci těšit ze svého bezpřevodového dvojitého kontrolora, který věrně přenese jejich pohyby na létající pěsti virtuálního hrdiny. Michel Ancel však slibuje, že ani hráči s myší a klávesnicí nebudou rozčarováni rychlými a efektními bitvami s hordami zuřivých hlodavců. Když se jedná o tisíce nepřátel, běhání a mávání pěstmi málokdy postačí. Zásluhou možnosti bleskového převlékání a změny stylu, od hip-hopového až po rockový, Rayman může mást králíky a splnit nemožné mise, jako je plní Tom Cruise. Pokud by se mělo věřit slibům, nová, revoluční hra s naším oblíbencem se objeví ještě v tomto roce.



Tony Hawk's American Wasteland

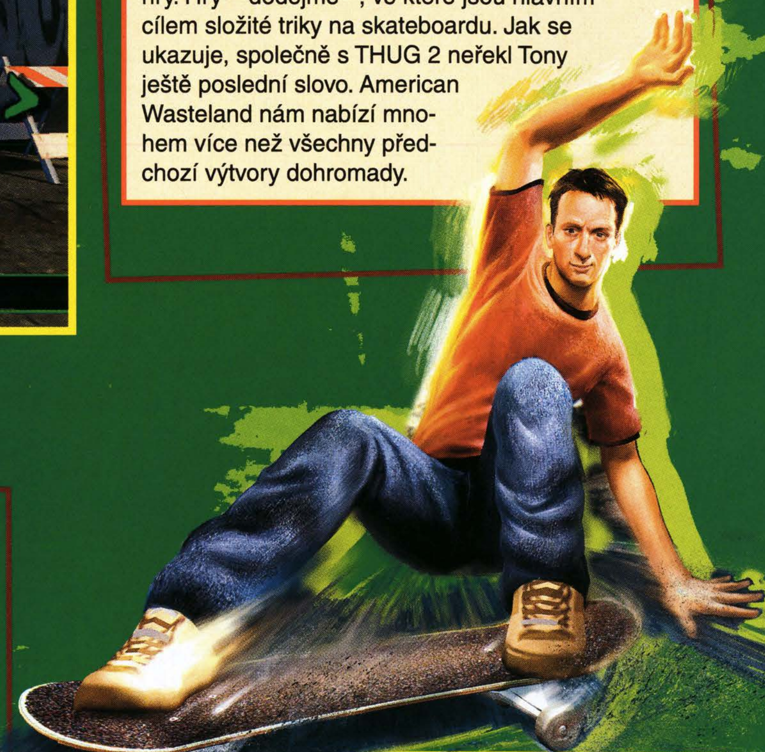
AMERICAN WASTELAND JE SEDMÁ ČÁST SÁGY O KLUKOVI, KTERÝ DOSTAL OD BRATRA PRKNO A VYDĚLAL NA NĚM JMĚNÍ. PŘIPRAVTE SE NA ROZLEHLÝ A HERNĚ BOHATÝ SVĚT JEDNOHO Z NEJZAJÍMAVĚJŠÍCH MĚST SVĚTA – LOS ANGELES! ZKRÁTKA – TONY HAWK SE VRACÍ.



American Wasteland by nespatřil denní světlo bez Tonyho Hawka a jeho krajanů.

CO JE NOVÉHO?

Podstata zábavy ve hrách se značkou známého mistra extrémních sportů je všeobecně známá. Otázkou může být jen to, co nového a objevného může nabídnout po šesti zdařilých částech téže hry. Hry – dodejme –, ve které jsou hlavním cílem složité triky na skateboardu. Jak se ukazuje, společně s THUG 2 neřekl Tony ještě poslední slovo. American Wasteland nám nabízí mnohem více než všechny předchozí výtvory dohromady.



ZÍSKEJTE SI RESPEKT

Nejdůležitější změnou je uvedení módu děje do hry. To je osa, kolem které se celá hra točí. Hru začínáte jako teenager z kalifornského venkova. Neustálé hádky s rodiči a nedostatek porozumění donutí vašeho hrdinu k životu na vlastní pěst. Sbalíte si ranec i s prknem a vydáte se dobýt město Andělů. První kopanec dostanete od života hned po vystoupení z autobusu. Za nezaplacený lístek zabavili vašemu hrdinovi nejcennější věc – prkno. Naštěstí na vás čeká půvabná Mindy, která vám rychle vysvětlí pravidla platná v „ose" (čti čtvrti) a postupně vás uvádí do sevřených řad skate subkultury. Bohužel jako mladý a nezkušený adept prkna nemůžete počítat se zrovna vřelým uvítáním. Začíná tedy hra o úctu a uznání mezi kluky v těch správných kalhotách in a obdobně oblečených holek. Ať chcete nebo ne – musíte dokázat, že si zasloužíte název „našinec".

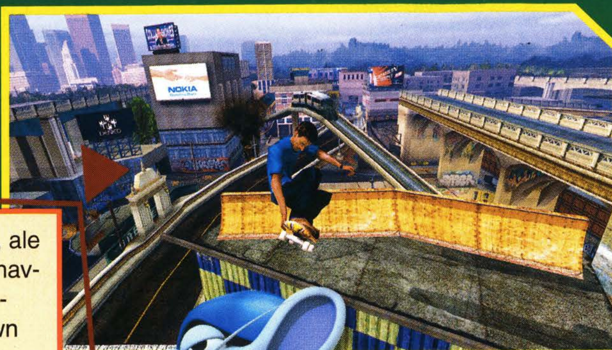


Los Angeles není město svatoušků. Vezměte si, co chcete, zaplatíte později...

Mód děje, nové triky, efektní pády, grafika i hudba.



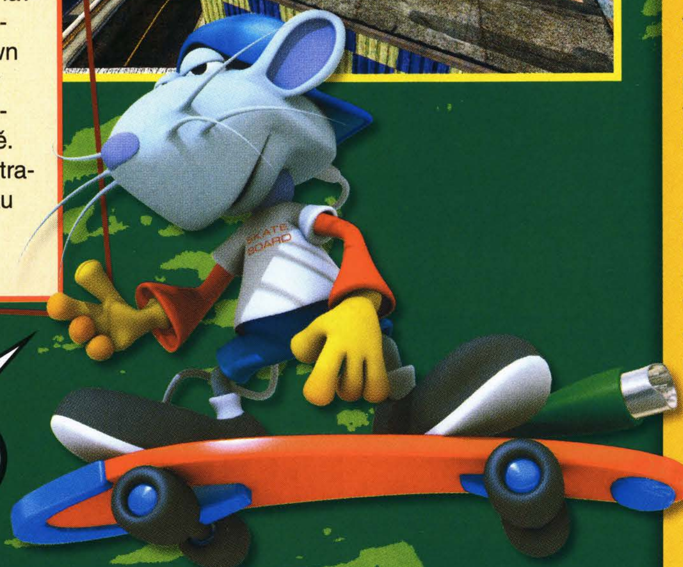
Windows XP, procesor 1,2 GHz, MB RAM, grafická karta 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0



Lokace jsou velice rozsáhlé a jízda i triky v nejvyšších patrech města adrenalinové!

MĚSTO ANDĚLŮ

Hřištěm je tentokrát sice jen jedno město, ale hodně rozlehlé. Jezdíte po Los Angeles, navštěvujete jeho nejznámější čtvrti: Hollywood, Beverly Hills, Santa Monica, Downtown a East LA. Přemísťování mezi čtvrtěmi by mělo být podle návodu plynulé, ve skutečnosti však vyžaduje doplnění další úrovně. Lokaci můžete měnit několika způsoby – tradičně, pěšky, na prkně, chytit se nárazníku auta nebo zvolit civilizovanější formu… autobus!



TONY JE OPRAVDU DOBRÝ, ALE JÁ JSEM LEPŠÍ!

ROZSÁHLÉ LOKACE

Každá čtvrť má vlastní unikátní charakter, hodně „poskoků", které je třeba objet, a přímo neomezené možnosti využívání architektury pro další triky. Navíc většina lidí, které potkáváte, hlavně z kruhů vašeho zájmu, vám chce něco povědět, předvést, podělit se o své umění nebo vyzvat na souboj. Je dobré se učit nové triky, protože ze začátku znáte jen základy jízdy na prkně – a s tím v boji o nejlepšího ve městě moc nenaděláte. Své dovednosti zvyšujete také účastí ve výzvách sponzorů.

Každá čtvrť má typické architektonické prvky, a nejen to…

DĚJ

Ke kontaktu s Mindy a dalšími známými slouží mobil (nota bene známého finského potentáta). Čtením SMS se dozvídáte o nejdůležitějších událostech ve městě, setkáních a dalších úkolech, které je třeba splnit. Děj bohužel připomíná přímku: přemísťujete se z bodu A do bodu B, plníte úkoly, čekáte na další pokyny a tyto činnosti opakujete. Dějový mód je bohužel příliš krátký. Naštěstí můžete použít známý Classic Mode nebo zvolit volnou hru či hru v síti.



Když pod nohama zmizí prkno, přistanete telemarkem. A přibrzdíte obličejem…

PŘÍBĚH MISTRA

Jako ve většině podobných případů i u Tonyho všechno začalo v útlém mládí a zdánlivě nevinně. Když bylo Tonymu osm let, dostal od bratra svoje první prkno. Fascinace extrémním sportem se změnila ve vášeň a nakonec i ve způsob života. Stala se rovněž příčinou bankrotu a málem stála Hawka život.



Tony byl od dětství velice ambiciózní. Požadavky rodičů často převyšovaly jeho možnosti, ale současně v mladém mistrovi probudily touhu být ve svém oboru nejlepší. Známý je příběh, jak maminka vzala Tonyho k olympijskému bazénu a přikázala mu, aby ho přeplaval. Na tom by nebylo nic zvláštního, kdyby Tonymu nebylo tehdy šest let. Neúspěch neodradil špatného plavce od snahy dosáhnout co nejlepších výsledků jak ve škole, tak ve sportu. Právě naopak, každá frustrace posilovala úsilí v práci na sobě. Psychologický výzkum z té doby prokázal, že „Tony je dvanáctiletý kluk v těle osmiletého", a jak dodala jeho matka – „rozum mu namluvil, že může dělat věci, které jeho tělo nedokáže". Měla ženskou pravdu…

S těmito psychofyzickými faktory a s plnou podporou rodičů se Tonyho kariéra rychle rozvíjela. Ve dvanácti letech už měl vlastního sponzora (Dogtown Skateboards) a jen o čtyři roky později byl nejlepší na světě. V 17 letech měl Tony na svém kontě už 103 závodů, z nichž 79 vyhrál a 19krát byl druhý. Spolu se statistikami přibývaly dolary na jeho účtu, což mistrovi trochu popletlo hlavu. Každý teenager si přece nemůže dovolit koupit pozemek a vybudovat na něm vlastní skate-park. Značnou část svých příjmů určil Tony na modernizaci počítače, počítačové hry a nejnovější hardware audio-video. Neobešel se ani bez drahých aut.

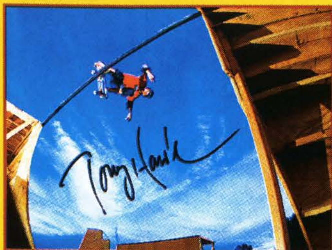


Krátký dějový mód, ovládání převzaté z konzole.

V dubnu 1990 se Tony oženil s Cindy Dunbarovou. Manželství však netrvalo dlouho. Rozhazovačnost bohatého Kaliforňana a náhlý úraz na rampě způsobily Hawkovým vážné finanční potíže. Skončilo to prodejem usedlosti i luxusního Lexuse. Narození syna o dva roky později donutilo Tonyho pracovat. Pokus podnikat v málo známém oboru jen prohloubil potíže bývalého mistra. O dva roky později se manželství rozpadlo a Tony stanul před dalším rozhodnutím – projektovat stránky www (málokdo ví, že Tony je v tomto oboru hodně dobrý), nebo se vrátit k tomu, co miluje a v čem je mistrem? Naštěstí se skateboard v krátké době opět stává světovým hitem. Tony se vrací na rampu, podepisuje lukrativní smlouvy a současně zakládá oděvní firmu.

Rok 1999 byl z hlediska hráčů v Tonyho kariéře přelomový. Společně s firmou Activision vytvořil hru na konzoli PlayStation – THPS (a „příležitostně“ se stal podruhé otcem a ukončil závodní kariéru). Obliba hry všechny zaskočila. Očekával se spíše nevelký prodej, hra se však stala brzy bestsellerem. O rok později vydaný sequel přes měsíc neopustil první místo. Každá z pěti dalších částí zaznamenala stále větší popularitu.

Tony Hawk dokázal, že je opravdovým mistrem. Z umíněného ambiciózního klučiny, lehkomyslného teenagera, bankrotáře a znovu velké hvězdy, skončil tím, nač – podle vlastního tvrzení – je nejpyšnější. Je rád, že se mu podařilo „přerodit se ze skatera v odpovědného rodiče. Po chvíli však dodává: Necítím se tak starý jako jiní rodičové…“ Nyní je za nástupce Tonyho Hawka neoficiálně považován Rayan Sheckler, který v 15 letech vyhrává prakticky všechno, co se dá! Bude se historie opakovat?



TRIKY

American Wasteland je hra přímo stvořená pro nejrůznější kombosy. Od nejjednodušších kickflipů, lip-triků a ollie až po nejpokročilejší kombosy. Jednotlivé evoluce je samozřejmě možné spojovat, opakovat atd., což značně zvyšuje celkové body za akrobacii. Navíc poprvé v historii série TH máte k dispozici také kolo – BMX! Kdo bude chtít na chvíli vydechnout, může navštívit salon vizážisty (měnit se může prakticky všechno – od nápisu na tričku po velikost nosu!) nebo „zkrášlit“ nedaleké zdi sprejem. Samozřejmě jen virtuálně!



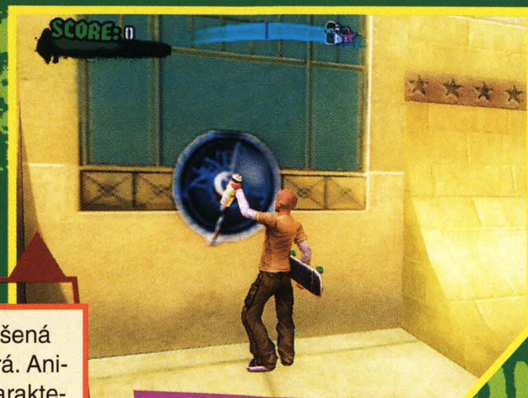
Triky děláte na všem, na co se dá vyskočit!

BMX je jedna z největších senzací nové části Tonyho Hawka. Pro správné provádění kombosů se však hodí pad.



REMAKE

Je poznat, že původní platforma hry měla být konzole PS2 a XBOX (včetně experimentálního XBOX 360). A snad jen zázrak (nebo vize „doláčů“ na účtu vydavatele) způsobil, že i majitelé PC se mohou bavit nejnovější částí Tonyho Hawka. Konverze z konzole na osobní počítač se neobešla bez vedlejších účinků. Nejviditelnější je to na ovládání. Pohyby postav pomocí klávesnice jsou sice možné, ale hodně obtížné. Musíte ovládat přes deset kláves a efektní triky vyžadují detailní kombinace. Mnohem lepším řešením je připojit vhodný pad.



Malování na zdi je vandalismus. Ve hře vám to naštěstí projde!

ZÁVĚR

S přihlédnutím k tomu, že THAW je v podstatě vylepšená verze THUG 2, nebudu o grafice psát. Je velice dobrá. Animace je plynulá a velmi podrobná, lokace skvěle charakterizují městské aglomerace. Po hudbě také těžko chtít víc. Je vybrána vyváženě, takže vás neobtěžuje. Ve hře jsou například použity skladby skupiny The Doors a Green Day, což hovoří samo za sebe. Testovali jsme anglickou verzi, ale je pravděpodobné, že v naší, české verzi se objeví dílka z naší scény. Zjednodušený fyzikální model a efektní pády, které přirozeně stáhnou hráčův obličej do bolestivé grimasy, jsou v tomto případě velké plus. American Wasteland, přestože se jedná už o sedmou část série, vnáší do oboru tolik inovačních řešení, že stojí za to zabývat se touto hrou déle.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA
ZVUK
ZÁBAVA
LOKALIZACE



4



DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

Disney

KAČER DONALD

Nejzábavnější časopis na světě

uvádí svůj speciál



TŘETÍ ČÍSLO
V PRODEJNÁCH TISKU
OD 9. SRPNA

VELKÁ
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA:
ENCYKLOPEDIE
MAGIE

Čtvrtletník plný hádanek, sudoku, křížovek, doplňovaček a soutěží o zajímavé ceny!

Podívej se také na www.egmont.cz !

GTI Racing

NA VAŠE PC VJÍŽDÍ GTI RACING, HRA ZALOŽENÁ NA SICE NE ÚPLNĚ NOVÉ, ALE DOCELA ZÁSADNĚ VYLEPŠENÉ TECHNOLOGII. A NÁPLŇ HRY – TA VÁS JISTĚ PŘEKVAPÍ. BUDE TO PŘEKVAPENÍ PŘÍJEMNÉ?

Golf I soutěží se svými vrstevníky. Některé volkswageny z té doby jsou dodnes ve skvělém stavu.



LIDOVÝ VŮZ

Právě tak se překládá název volkswagen. Auta této značky, spojená s více než padesátiletou tradicí a solidností, jsou hlavními hrdiny hry. Dostanete šanci řídit 15 aut pěti generací. Některé z nich, jako Brouk nebo GTI z 30. let, jsou živoucí legendy, jiné vyjely na silnice teprve nedávno (New Beatle) a další jsou teprve koncepční prototypy koncernu VW. Zkrátka: nápad hodně podobný tomu, který byl předveden ve zdařilé sérii Ford Racing.

www.gtiracingthegame.com

CENA: 450 Kč

Win 98, procesor 1,8 GHz, 256 MB grafická karta 64 MB RAM, 2,5 GB místa disku, DirectX 9,0c



HEZKÉ, HEZKÉ

Už dlouho víme, že programátoři umí dělat hry na vysoké úrovni, ale při pohledu na grafiku GTI na rychlém počítači se chce prostě zvolat wow! Engine Chrome, který poháněl Xpand Rally, ukazuje své možnosti. Už na první pohled je zřejmé, že tvůrci se hodně věnovali vizuální stránce. I při takovém detailu, jako jsou dynamické stíny vrhané mraky. Zaručený úžas vás čeká i při pozorování trávy, která se pohybuje a mění jako živá.



Kamera za automobilem je výhodná při střetech se soupeři.

I VY SE STANETE COLINEM

Na zvládnutí hry má největší vliv zdařilý interface. Menu poněkud připomíná to z NFS: Most Wantend, dá se bez problému obsluhovat šipkami, nechybí ani vyčerpávající popis každé nabídky. Dalším plusem jsou obrazovky tutorialu: když poprvé startujete v daném módu hry nebo v nějaké konkrétní závodní třídě, můžete počítat s vysvětlením specifiky úkolu, způsobu hry a významu nových ukazatelů na obrazovce. I když si nepřečtete písemný návod, nebudete mít v žádné fázi hry nejmenší problémy.





UMÍRNĚNÝ REALISMUS

Je to typický simulátor. Nejmenší chyby se mstí hráči celý závod. Pro mnoho fanatiků automobilového sportu je to samozřejmě obrovská přednost, ale méně zkušené počítačové řidiče to prostě odrazuje. V *GTI Racing* je poněkud snížena úroveň realismu ve prospěch maximální hratelnosti. Z tohoto hlediska má hra nejblíže k sérii Need for Speed. Každé auto se chová trošku jinak, a navíc docela věrohodně, ovšem nájezd do zatáčky pod úhlem o dva stupně odlišným od ideální stopy nekončí vždy katastrofou.



Kdo viděl parkoviště před nějakou továrnou volkswagenu, ví, že některé barvy jejich laků jsou… originální.



TUNING!

Je možné představit si dnes dobrou automobilovou hru bez nabídky tuningu? (všichni sborem): Né! No právě. Bohužel většinou se tuning omezuje jen na možnosti nákupu, vylepšení typu silnějšího motoru, lepší pneumatiky, efektnější vzhled. GTI Racing zde představuje úroveň, kterou je opět možné nazvat světovou. Ve hře najdete hojnost originálních, licenčních dílů renomovaných výrobců. Brembo, BBS, Koenig, Remus – tato loga nyní můžete vidět pod kapotou svého VW. Tuning výkonnostní i optický získává díky tomu na realismu i smyslu, protože nákup nějakých neurčených vylepšení se hodí do arkád, ale ne do řádných závodních her.



Rozbité sklo je drobnost ve srovnání s přistáním na střeše...

DÍLNA

V GTI Racing nemohl chybět model poškození. Ve jménu principu umírněného realismu není tak absolutní jako v nejprofesionálnějších simulacích, ale nelze mluvit o beztrestném kácení stromů a nárazech do zdí. Mnohem lepší motivací pro bezpečnou jízdu je to, že po závodu musíte zaplatit opravu vozu. Zkrátka je konec s nesmrtelnými auty z Need for Speed. V GTI se nevyplatí příliš lehkomyslné zacházení se svým závodním miláčkem minimálně z finančních důvodů.

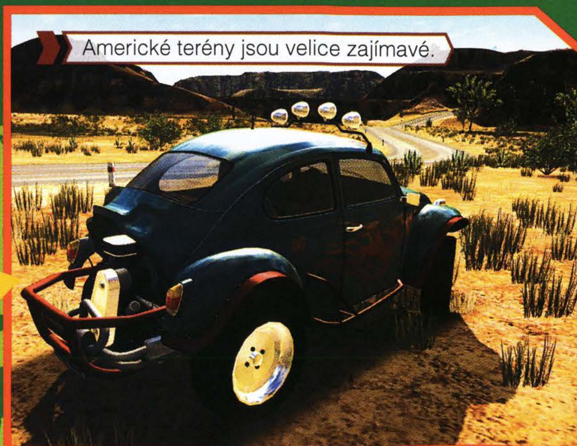


UMĚLÁ INTELIGENCE

Navzdory vychvalování tvůrců umělá inteligence počítačových soupeřů nevypadá příliš pokročile. Přesto je třeba uznat, že umí ukázat drápky a nedají se beztrestně vystrčit ze silnice ani předjet. V ostatních případech však jezdí dost šablonovitě. Nastavení vyšší nebo nižší úrovně obtížnosti má vliv jen na techniku jízdy, není to ukazatel „inteligence".

CESTOU NECESTOU

Trasy jsou rozdělené na 6 typů. Například dva následující závody v Německu neprobíhají po stejných trasách, ale ve stejném okolí. Proto se v dálce objevují stejné prvky krajiny, podobné dekorace a budovy. Také se překrývá část tras. Naštěstí to není tak časté a nudné jako v prvním NFS: Underground nebo Army Racer.


Americké terény jsou velice zajímavé.

Výborná grafika, rozumný realismus, závodní trasy. +


Industriální scenérie na způsob Rychle a zběsile II

Trasy nenudí hlavně proto, že jsou propracované a zajímavé. Většina z nich se co nejvíc podobá obyčejným silnicím, jaké jsou v zemích, ve kterých virtuálně závodíte. Na minimum jsou omezeny velké mrkající šipky, ukazující směr. Když vás chtějí donutit k zatočení, tvůrci např. zaparkují napříč silnicí náklaďák, postaví do cesty sudy nebo žoky slámy. Většina malých objektů má vlastní fyzikální model, a pokud do nich přímo nevrazíte, chovají se stejně jako ve skutečnosti. V závodních hrách není nic horšího než kamenné dopravní značky, které zastaví uhánějící auto na místě. Díky skupině GTI, že se této chybě vyhnula.

DETAILY


Bus – všechny dnešní dodávky mu říkají dědo!

ANI CHVILIČKA NUDY

Základním módem hry je něco jako kariéra. Zdoláváte postupné výzvy, odblokováváte přístup k dalším závodům a novým třídám aut. Občas vás za vítězství čekají dodatečné odměny, například bonusový vůz. Podle umístění dostáváte větší nebo menší finanční odměny, které měníte za nové díly, vylepšení vzhledu auta a opravy. Při nákupu nových aut se někdy nevyplatí prodávat staré, protože některé soutěže vyžadují auto určité třídy.

JDI ZA BÍLÝM KRÁLÍKEM

Obyčejný závod není jediná atrakce, která na vás ve hře čeká. Objevují se i speciální soutěže typu závodu na půl míle, soutěže ve smyku, mód „do posledního", dokonce i terénní orientační soutěže. Ty jsou natolik originální, že postupné kontrolní body vám ukazuje... světelný sloup dosahující k obloze. Musíte se co nejrychleji dostat od jednoho k druhému s využitím tvaru terénu. Projevuje se tu propracovaný engine, který vám dovolí libovolnou volbu trasy a jízdu v terénu.

ZVUK

V celém GTI Racing je nejslabší stránkou zvuk. Hudba je rychlá a dynamická, ale po nějaké době se prostě příliš často opakují stejné kousky a nedají se dál poslouchat. Nedopracované se zdají i zvuky motorů. Sice se vzájemně liší, ale zní příliš uměle a ploše. Zřejmě nejnovější TOCA zvedla laťku příliš vysoko, ale z hlediska zvuku hra prostě nenadchne. Samozřejmě to nemění nic na tom, že celkové hodnocení může být jen velice pozitivní.



CELKOVÉ HODNOCENÍ

5+

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE


DISTRIBUTOR: CENEGA

3+


Obrázek jako přímo z Most Wanted...

THE KINGS OF THE DARK AGE



TEMNÉ ČASY STŘEDOVĚKU JSOU ZAHALENÉ TAJEMSTVÍM, OBROSTLÉ ČETNÝMI LEGENDAMI A MÝTY. BARVITÁ EPOCHA RYTÍŘŮ V LESKLÉ ZBROJI, KRÁSNÝCH PRINCEZEN VĚZNĚNÝCH VE VYSOKÝCH VĚŽÍCH, VÁLEK A TURNAJŮ VZBUZOVALA VŽDY PŘEDSTAVIVOST SPISOVATELŮ, FILMAŘŮ I TVŮRCŮ HER. CHORVATSKÝ TÝM CATEIA GAMES SE TAKÉ ROZHODL PŘENÉST VÁS DO REÁLIÍ ONĚCH DNŮ. ŠKODA, ŽE STŘEDOVĚK NEJVÍCE PŘIPOMÍNÁ TECHNICKÁ STRÁNKA TÉTO NEŠŤASTNÉ STRATEGIE.

JEN STŘEDNÍ VĚK!

V návodu se vás autoři pokusí uvést do patřičné nálady barvitým popisem každodenních potíží, jimž musel vzdorovat vládce ve středověku. Úkol, který si programátoři vytyčili, byl velmi ambiciózní, akce KODA probíhá totiž na dvou plochách. Nejprve na mapě vydáváte rozkazy strategického významu. Jakmile pokročíte k ozbrojené konfrontaci, můžete přejít na taktickou obrazovku, kde na malém kousku území vedete bitvu v reálném čase.



Hlavní menu – nejlepší část hry...



Nepřátelští vojáci zdvořile čekají na zásah...

BUDETE KNÍŽATY

První kroky uděláte v tutoriálu. Textové pokyny vás povedou čtyřmi nejdůležitějšími aspekty hry: řízení hrabství, připomínající na první pohled křížence Civilizace s Heroes, střetnutí vojsk a pevností, obležení hradu, z perspektivy obleženého nebo útočníka. Přibližně touto dobou začnete vrtět nedůvěřivě hlavou.

Téměř nic...



http://thekingsofthedarkage.cateia.com/



Windows 98, 533 MHz, grafická karta 64 MB, 128 MB RAM, DirectX 9.0b



Stromy jsou asi nejhezčí objekty v KoDA!

ZÍRAT SKRZ PŘILBU!

Důvodem velkých rozpaků je kvalita grafiky, která se objevuje na monitoru. Fatálně animované budovy a jednotky opravdu připomínají ty z Heroes of Might & Magic… před 6 lety! Ve strategických hrách určitě není grafika nejdůležitější, ale vydat v roce 2006 produkt, který vypadá tak archaicky, bylo hodně nerozumné. Mnohý stratég by určitě Chorvatům prominul, kdyby slabá vizuální úprava byla jediným nedostatkem *Kings of the Dark Age*. Není.

ÚMYSLY DOBRÉ

Nejsmutnější je, že na každém kroku jsou vidět důkazy ambiciózních a promyšlených záměrů tvůrců z Cateie, jež prostě neuměli správně realizovat. Vzali v úvahu hodně faktorů, které ovlivňovaly postavení středověkých panovníků: selské vzpoury, daně, počasí a roční doby, poplatky pro církev i mimořádné požadavky krále, kterému podléháte. Na své cestě můžete potkat lupiče, Vikingy, ukryté poklady a budovy, které stojí za dobytí. Problém je v tom, že to vše celou dobu vypadá naprosto náhodně. Zkrátka to na vás padlo. Ani na chviličku nepocítíte autentičnost představovaného světa, jak je tomu třeba v nedostižných Civilizacích.

KAMPAŇ

Hlavním motivem je zde kampaň, vedoucí hráče různými konflikty a výzvami, kterým musí v oněch neklidných dobách čelit Evropa. Úkoly jsou velice rozličné: od obnovy zpustošeného území přes vytváření ekonomické moci a odrážení útoků Vikingů až k vítězným bojům za rozšíření hranic říše. Bohužel veškerá „historičnost" končí na mapě uvádějící do mise. Co na tom, že bojujete s Vikingy v Německu, když území hrabství vypadá vždycky skoro stejně a nepřátelské vojsko symbolizuje jen osamělá figurka rytíře, který má představovat celou armádu libovolné velikosti?



Déšť vaše podané tísní…



Pochod ze Švábska – příjemný začátek špatné věci

KUDY DO SASKA?

BIJ! SEKEJ! RUBEJ!

Čistě militární část hry nevypadá lépe. Zdánlivě je vše na nejvyšší úrovni: každá jednotka má své silné i slabé stránky, brány jsou v úvahu bojové formace i vliv morálky oddílů na bitvu. Problém se však skrývá v detailech. Jakmile se na obrazovce objeví první nepřátelští vojáci, začíná naprostý chaos. Sice je možné zpomalit nebo zastavit čas a prohlédnout si situaci, ale nemá to větší smysl. Jednotky i tak ztrácejí své cíle, ignorují seřazení a prostě začnou honit nejbližšího nepřítele. Tím se každá bitva dříve nebo později změní v chaotická, krvavá jatka, připomínající víc hospodskou rvačku než bitvu vycvičených oddílů. Toporná a špatně vymyšlená interface jen dokresluje obraz bídy a zoufalství.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE

1+

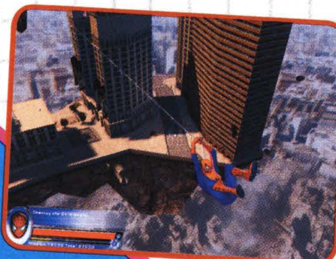
12+

Po boji

H R A J E M E

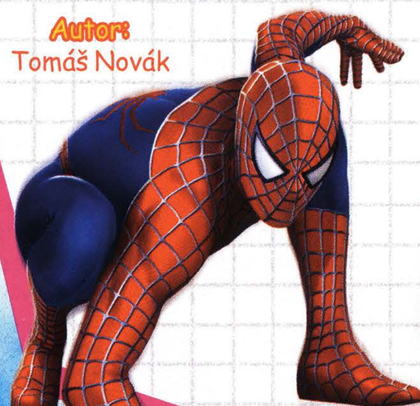
SPIDER-MAN 2





Hra je super, přestože není nejnovější. Můžete se tu houpat v pavoučí síti, střílet (nejen do protivníků), přilnout k ploše a nosit různé předměty. (...) Hrdina Spider-Man je osobnost, ale ostatní postavy (nepočítám protivníky, kteří jsou jen trošku horší než hlavní hrdina) jsou fatální: na rukou mají jakousi blánu, ústa se pohybují jinak, než zní zvuk (je to dabing, ale přehnaný). Vypadá tak i Peter Parker, když není Spider-Manem. (...) Celkově je hra trošku krátká a je v ní dost násilí (protivníky je potřeba pořádně zmlátit), ale je možné mít ambice a pokusit se najít všechny pavouky i vězně.

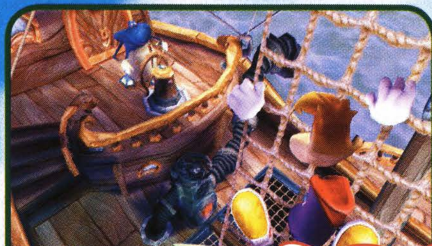
Autor: Tomáš Novák



1 Need for Speed: Most Wanted

Profesionál nejen v závodech, ale i na našem žebříčku. Vždy v čele. Gratulujeme.

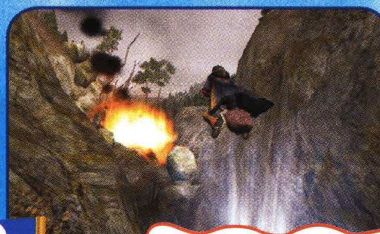
1 156 hlasů



2 Rayman 3: Hoodlumská hrozba

„Jistotě" chybělo jen málo, ale zatím je pořád druhá. No uvidíme.

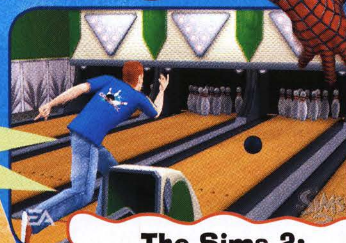
1152 hlasy



3 Harry Potter a Ohnivý pohár

Harry beze změny – stále třetí. Že by si na toto místo zvykl? Co na to fanoušci, čekáme let vzhůru!

832 hlasy



4 The Sims 2: Noční život

Relaxace skončila a je čas na trénink před útokem. Jsou kuželky dobrou metodou na zdolání soupeřů?

764 hlasy



5 FIFA '06

Jak vidíte, FIFA je připravena k boji. Zbývá zazpívat hymnu, a hra začne.

680 hlasů

Úžasný boj o čelo našeho žebříčku. Rayman vyrazil do útoku a chyběly mu jen 4 hlasy k vítězství nad NFS MW. Zpráva o premiéře nové části ho zřejmě povzbudila. Jinak beze změn. Zřejmě se všichni zakopali na svých pozicích. Že by ticho před bouří?

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

(...) NFS: MW je hodně přitažlivá, hlavně závody nebo útěky před policií. Při honičce se adrenalin rychle zvyšuje. Když tě policie málem zatýká, často až nadskakuješ na židli. Hra spočívá na co největším vzestupu na tzv. „černé listině". K tomu je třeba vyhrát závody a zaznamenat úkoly typu „znič osm policejních vozů" nebo unikej nejméně 2 minuty"! Avšak čím výš na „listině", tím jsou úkoly obtížnější. (...)



Autor: KAREL PECKA

Vážení čtenáři!

Děkujeme za všechny zaslané texty. Je jich tolik, že otiskujeme jen vybrané úryvky vašich recenzí. Připomínáme, že texty nejsou redigované – v této rubrice je uvádíme bez redakčních zásahů (opravujeme případné pravopisné a gramatické chyby). Pište tedy na adresu redakce s dodatkem – Vaše recenze.



Adresa redakce:
KyberMyš
EGMONT ČR, Žirovnická
3124,106 00 Praha 10

TRANSPORT GIANT

(...) Tuto hru doporučuji těm, kteří rádi přemýšlejí a vydělávají (samozřejmě virtuálně) dopravou. Aha, abych nezapomněl, je tu chyba. Z vydělaných peněz není možné postavit si vilu. (...)

PÁN PRSTENŮ: NÁVRAT KRÁLE

(...) Ve hře se počítají body za zlikvidované nepřátele a co nejdelší přežití. Když se vám podaří projít jednu plošinu, doporučuji okamžitý zápis, protože procházet stejnou plošinu je nudné. (...)

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

V této části Sims konečně vidíte, co dělají Simové v práci. Těžce pracují, mohou mít vlastní podnik. Je třeba zvolit práci, která přináší zisky, např. prodávat hračky nebo elektroniku. Můžou zaměstnávat nebo propouštět pracovníky, bez kterých by si asi neporadili. Ve svém oboru si konkurujete s jinými výrobci (což není snadné). (...) Přibylo několik nových předmětů. Doporučuji.



Autor: MAREK

TRACKMANIA SUNRISE



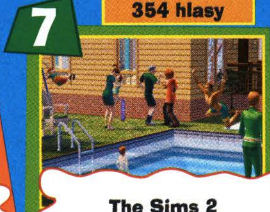
Mou oblíbenou hrou je Trackmania Nations. V této hře je možné si zatrénovat na zvláštních dráhách různých obtížností, např. na dráhách pro začátečníky, pokročilé a profíky. Pokud se auto převrátí, je třeba hrát od začátku. (...) Tato hra má výrazné barvy a dobře se na ni dívá.

Autor: PAVEL KOZÁK

CESTOU NA VRCHOL

6 – 480 hlasů

Kao the Kangaroo 2

7 – 354 hlasy

The Sims 2

8 – 290 hlasů

Worms: Totální nářez

9 – 248 hlasů

Kao the Kangaroo 3

10 – 126 hlasů

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň

TRAINZ
Railroad Simulator 2006

HRANÍ SE ŽELEZNIČNÍMI MODELY JE KOUZELNÉ, ALE VELICE NÁROČNÉ HOBBY. KLADE PŘEDEVŠÍM OBROVSKÉ NÁROKY NA PENÍZE A ČAS, ALE POKUD MÁ NĚKDO OBOJÍHO DOST, MUSÍ JEŠTĚ VYŠETŘIT HODNĚ MÍSTA NA STAVBU KOLEJIŠŤ, MĚST A MĚSTEČEK. NAŠTĚSTÍ NENÍ TŘEBA MĚNIT DŮM VE VELKÉ KOLEJIŠTĚ, ABYSTE MOHLI VYCHUTNAT KOUZLO STAVBY, OBDIVOVÁNÍ VLÁČKŮ A OBSLUHY TRATÍ, PROTOŽE DO NÁDRAŽÍ PRÁVĚ PŘIJÍŽDÍ NEJNOVĚJŠÍ KLON DOKONALÉHO SIMULÁTORU TRAINZ!

ODJEZD!

Od premiéry první hry ze série Trainz byli její silou především fanoušci. Otevřený charakter programu i možnost dodávání vlastních vlaků, staveb a jiných prvků, vytvářených amatérskými železničáři z celého světa, zajistily každé další části cyklu velice dlouhou životnost. Nejeden příznivec TRS 2004, hry zabírající 2 CD, se mohl pochlubit folderem s několika gigabajty s dodatky staženými ze sítě! Díky takovému řešení hra nikdy nekončila, protože bylo možné vždy obohatit svou maketu o novou lokomotivu nebo části scenérie.



V depu můžete obdivovat všechna shromážděná kolejová vozidla.

Trainz tradičně má dva odlišné módy činnosti. První je stavba a modifikace map. Je to tak silný nástroj, že seznámení se se všemi možnostmi zabere opravdu hodně času. Takové funkce jako přidávání, přemísťování a malování objektů i libovolné modelování terénu jsou jen základem. Maniaci tvorby kompletních maket, které žijí vlastním životem, rozvinou křídla teprve díky možnosti dodávání různých funkcí vkládaným objektům. Můžete např. rozhodovat o tom, zda a jakou trasou se má pohybovat nějaké auto nebo jakým jízdním řádem se má řídit každá souprava, kterou přivedete na koleje.

NEOMEZENÉ MOŽNOSTI


Přidali jste nákladní vlak, nyní je třeba pro něj zvolit trasu!

Vylepšený systém přístupu k několika desítkám dodatků zadarmo, zlepšené ovládání, lepší grafika.



www.auran.com/TRS2006/
CENA: 999 Kč

Pentium IV 1,5 GHz, Windows 98, 512 MB RAM, 3D graf. karta 64 MB, HDD 4 GB



Volte: výhled z kabiny a maximální realismus, nebo zjednodušené ovládání a snadnou jízdu.

LETÍ PILOT S NÁMI?

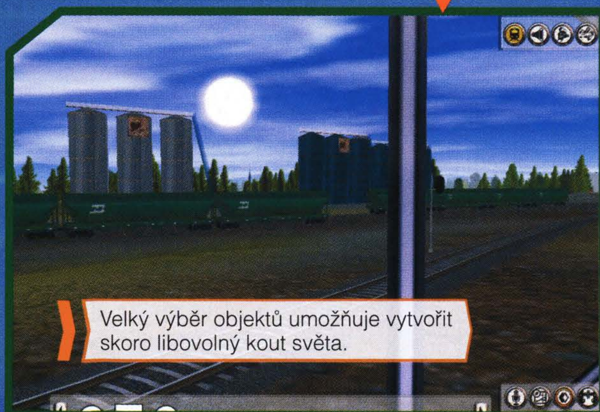
Druhým módem hry v Trainzu je simulace jízdy trasami, které jste vytvořili nebo které jste dostali společně s hrou. Právě zde došlo k největším a nejdůležitějším změnám od verze 2004. Především je jízda realističtější. Každá lokomotiva má nyní vlastní, individuální způsob chování na kolejích, odpovídající fyzikálním zákonům. Je jasně vidět vliv hmotnosti celého vlaku na brzdnou dráhu, víc odpovídají skutečnosti i havárie, jako například vykolejení vagonů nebo srážky s jinými vlaky.

PANORAMA

Grafický engine Trainzu prošel výraznou modernizací a nyní funguje rychleji než ve verzi před dvěma roky. A opravdu je mnohem lepší! Je však třeba vyjasnit jednu záležitost. Ve hře vše vypadá dokonale jako v maketě schopného modeláře: celek se nejlépe prohlíží z jisté vzdálenosti. Když kameru přiblížíte co nejvíce ke stromům a autům, nebo dokonce vlakům, nemůžete počítat s fotorealistickou grafikou bez chybičky. Prvky scény jsou udělány tak, aby vypadaly dobře při pohledu shora a trošku zdálky nebo z opodál jedoucího vlaku.

Každý typ lokomotivy má vlastní, neopakovatelný kokpit a řízení. To je plně funkční! Můžete klikat na přepínače, přesouvat páky a odšroubovávat ventily. Ne všechny vlaky hry existují ve skutečnosti, ale jako obvykle nechybí velký počet nejslavnějších vlaků světa: francouzský TGV, německý ICE, americký ANTRAK, japonské vlaky a alpská železnice. Ve zjednodušeném módu ovládání jsou fyzikální zákony pro naše usnadnění trošku znásilněné a místo nesčetných páček dostanete jen ovladač s klikou rychlosti – přesně takovou, jakou se ovládají hračkové modely železnic.

JEDE, JEDE MAŠINKA...


Velký výběr objektů umožňuje vytvořit skoro libovolný kout světa.


Velkým překvapením je špatná viditelnost ve většině lokomotiv.

SLYŠÍM VLAK NA KOLEJÍCH!

ANI CHVILIČKA NUDY

S postupným poznáváním možností hry a tajů železničářského řemesla se můžete vypořádávat se stále obtížnějšími úkoly. Občas je třeba převézt včas náklad při zácpách na přetížených trasách, jindy musíte dohnat zpoždění a přivézt pasažéry přesně do práce. Dochází k nehodám, haváriím a seznamy nákladů, které je třeba převézt během jediné jízdy, jsou stále delší. Nechybí síťová nabídka: Pomocí systému iTrainz můžete chatovat se známými, kteří hrají v téže době, a díky speciálnímu „tunelu“ iPortal můžete dokonce… poslat svůj vlak na kamarádovu mapu! Nejambicióznější hráči mohou soupeřit s pokročilými nástroji připojenými k programu a pokusit se o vytváření vlastních objektů a dodatků.



Pro ambicióznější je editor.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

5

GRAFIKA
ZVUK
ZÁBAVA
LOKALIZACE

DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

3+

Velký počet tras připojených ke hře.

Black & White 2: Války bohů

KONCEM LOŇSKÉHO ROKU BYLY SVĚTOVÉ PREMIÉRY NĚKOLIKA VELKÝCH TITULŮ: AGE OF EMPIRES 3, BLACK & WHITE 2, CIVILIZATION IV. KE VŠEM JSOU UŽ OFICIÁLNĚ PŘISLÍBENY DODATKY – JEDNÍM Z NICH JSOU I VÁLKY BOHŮ. S NIMI SE OPĚT VYPRAVÍTE DO SVĚTA BLACK & WHITE 2, ABYSTE PŘINÁŠELI JEHO OBYVATELŮM OLIVOVOU VĚTÉVKU NEBO PLAMEN ZKÁZY. SAMOZŘEJMĚ RUKAMA ČI SPÍŠE TLAPAMI VAŠICH CHOVANCŮ.

AZTÉKOVÉ SE VRACEJÍ V NEŽIVÉM STYLU

V Black & White jste přemohli nepřátelské Aztéky a nastolili mír ve světě Edenu. Bohužel se nevzdali. Podařilo se jim přivolat zlého boha, jehož pouhá přítomnost dokáže, aby mrtví vstávali z hrobů. Žádná živá bytost si nemůže být jista svým osudem. S výjimkou těch, které máte ve své péči vy. I když i ty mohou mít těžký život…



Dav čumilů pozoruje světelné efekty na nedaleké hoře.

NOVÉ POTĚŠENÍ

Války bohů vám umožňují vnést do hry chovance z původní hry nebo začít hru s novým tvorem. Uvidíte stejné sympatické ksichtíčky jako v B&W2, čili krávu, opici, lva a vlka plus dvě nová zvířata: želvu a tygra. První je velice milá a současně tvrdá, tygr se vyznačuje inteligencí, rychlostí a neustálou chutí požírat venkovany.



Po těžkém dni je čas spánku!

Stále dokonalá grafika, na konci máte konkrétního protivníka.







Šéf armády kostlivců tvrdí, že vás hned zničí, ale jeho bojovníci vypadají trochu ospale...

VÁŠ PROTIVNÍK

Největší předností Války bohů je to, že máte konkrétního protivníka. Je jím krutý bůh Aztéků, který ovládá vojska kostlivců, ničí další vesnice a zabíjí jejich obyvatele. Také je hrozný kecal. Celou hru budete poslouchat jeho pompézní výkřiky typu „Mí vojáci už jdou po tobě!" nebo „Jsi připraven?"



Takový souboj stojí za zhotovení několika screenů, abyste se jimi pak mohli chlubit ostatním.

JAK BOJOVAT

Protože váš protivník je zlý do morku kostí, je jaksi samozřejmé, že s ním musíte bojovat děláním DOBRA. Hm... ale ne úplně. Války bohů vás do ničeho nenutí a můžete být stejně tak andělem dobra, jako překonat svého protivníka počtem špatných činů. Ve druhém případě může potom dojít k zajímavým setkáním opravdu ZLÝCH návštěvníků... vlastně chovatelů.



Nemocnice je dobrá. Pokud jsi sám dobrý.

VÍC RŮZNÝCH DETAILŮ

Nový chovanec i protivník, který neustále komentuje vaše jednání, to nejsou jediné novinky Války bohů. Maličkosti, které nejsou v originálním Black & White, jsou mj. kovárna, jejíž zásluhou budou mít vaši chovanci lepší zbraně, a nemocnice, kde se léčí našinci – vhodná věc, když chcete použít svou magickou energii na tvorbu sopek, a ne na neustálé uzdravování raněných bojovníků.



Magie je dobrá, i když slouží zlu...

ČÁRY

Jsou zde i nová kouzla, z nichž nejdůležitější je asi možnost tvořit vlastní armády kostlivců. Nejsou příliš trvanliví (kostlivci), proto je není možné používat jako posádkové jednotky, ale lze je vytvářet stále znovu. Postačí tedy zahnat všechny své vesničany k modlám, a máte tolik energie, že můžete tvořit kostlivce rychleji než váš protivník.

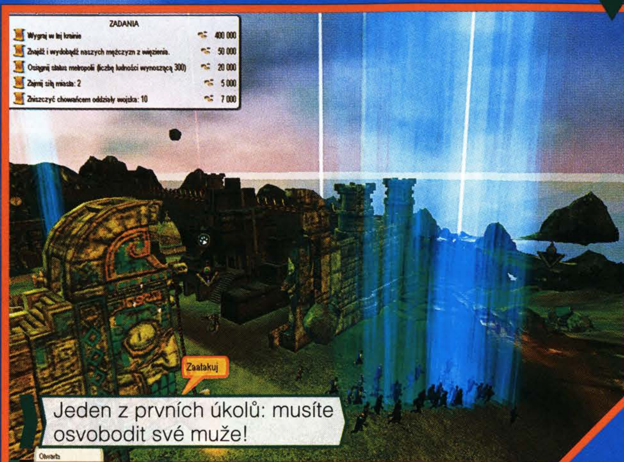
Občas hra zakysne, málo novinek.

SOUBOJ S INTELIGENTEM

Jednou z atrakcí Války bohů měl být nový mód umělé inteligence. Ve skutečnosti je jen zdokonalený. Máte protivníka, který na vás posílá vojáky, občas něco hodí na vaše město atd. Hra je určitě obtížnější než původní Black & White 2. Zdolání soupeře na každé z nových map vám zabere víc času než kdykoliv předtím.



Cvičení reflexu



Jeden z prvních úkolů: musíte osvobodit své muže!

BLESK JAKO ZBRAŇ!

Bohužel rychle zjistíte, že umělá inteligence nadále neklade na hráče příliš vysoké požadavky. Jistě, armády kostlivců vás napadají dost často, ale nikdy nejsou dost silné, aby si s nimi nedokázal poradit i průměrný stratég. Dokončení každé mapy trvá dlouho, ale jen proto, že na každé najdete mnoho dalších hříček a miniher typu „zastřel kostlivce bleskem".

HRŮZA

V paměti dlouho zůstane okamžik prvního setkání s chovancem vašeho protivníka. Je třeba přiznat, že udělá dojem; je o strach poslat proti němu vlastního tvora. Ovšem trénink dělá mistra; postačí zřídit vašemu zvířátku polygon, aby dokázalo beze strachu pohlédnout ohyzdnému soupeři do očí.



Velkou rozlišitelností by se hodil na plakát!

JEN PRO VYTRVALÉ

Války bohů jsou zajímavým dodatkem, ovšem slibují víc, než opravdu můžou poskytnout. Vlastně všechny atrakce měly být už v originální verzi hry, kdežto v dodatku se měla objevit nabídka hry v módu multiplayer. Soupeření s jinou osobou – to by bylo něco! To zatím neumí ani nejlepší umělá inteligence.



„Kdy uvidíme mód multiplayer?" zeptali jsme se želvy.

CO VOLIT: DOBRO, NEBO ZLO?

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA	■■■■■■
ZVUK	■■■■■□
ZÁBAVA	■■■■■□
LOKALIZACE	(vlajka)
Celkem	5

Black & White 2 – 12+

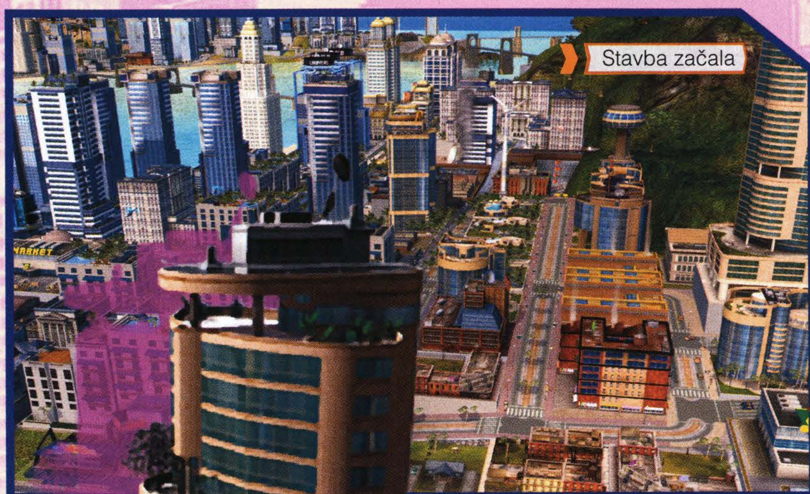
DISTRIBUTOR: EA CZECH

H R A J E M E


PRO Football
Časopis o špičkovém fotbalu!
Každý měsíc
na novinovém stánku
• nejlepší
světové
soutěže
• prvotřídní
fotografie
• jedinečné
informace
www.profootball.cz

City Life

PO OBDOBÍ, VE KTERÉM OPRAVDOVÉ EKONOMICKÉ STRATEGIE NA TRHU CHYBĚLY, PŘIŠLY DVA ZAJÍMAVÉ NÁVRHY. TYCOON CITY NEW YORK, ZAMĚŘUJÍCÍ SE NA HOSPODÁŘSKÉ MĚSTSKÉ ASPEKTY, A PROSPOLEČENSKÝ CITY LIFE. TEN DRUHÝ, PŘESTOŽE VE SVÉM NÁZVU NEMÁ ANI SLOVO „SIM", ANI „TYCOON", SILNĚ NAVAZUJE NA NEJLEPŠÍ HRY TOHOTO DRUHU. JE PŘED VÁMI VÁŽNÝ KONKURENT SÉRIE SIM CITY, ROZVINUTĚJŠÍ, NÁROČNĚJŠÍ A GRAFICKY PROPRACOVANĚJŠÍ.



ZAČÍNÁTE

Po spuštění vás *City Life* vítá velice přístupně připraveným menu. V pozadí hraje náladová hudba a do celku jsou zajímavě zakomponované fragmenty hry, které nás upřímně řečeno namlsaly k zahájení hry.



První na řadu tedy přišel tutorial, a už zde nás potkalo první překvapení. Tutorial boří všechny obecně přijímané konvence. Místo plnění postupných pokynů byl celek důkladně popsán v interaktivní prezentaci. Volbou jedné z deseti záložek můžete v krátké době získat nápovědu nebo se seznámit se zásadami hry. Tutorial můžete vyvolat v libovolném okamžiku hry, takže se nikdy neztratíte v houštině nabídek během hry.

PŘEKVAPENÍ

Slušná grafika, senzačně provedená voda. Zavedení společenských tříd, velký počet jednotek i objektů, procházka městem.



www.citylife.de/english

CENA: 999 Kč



Windows 2000, 1,5 GHz, 256MB RAM, graf. karta 64 MB, DirectX 9.0c, 2 GB HDD

Potřebuješ mapu? Vytvoř si ji sám v editoru.

MÓDY HRY

Po seznámení s pravidly se pustíte do vlastní hry. Můžete volit ze dvou možností – kampaň nebo volná hra. Při volbě první možnosti stanete před úkolem plnit podmínky 20 scénářů. Úkoly jsou různé, zpravidla však spočívají v dosažení daného finančního stropu, rozvoji průmyslového sektoru pro vybranou společenskou skupinu nebo zvýšení populace představitelů dané třídy. Je to standard.

VYCÍTIT SIM CITY NA DÁLKU...

Nezávisle na módu a místu činnosti musíte v první řadě koupit půdu pro budování města. Daná mapa je zpravidla rozdělená na několik sektorů, které společně s rozvojem metropole můžete dokupovat a obhospodařovat. První dojem ze hry o ní prozradí vše – City Life je skoro kopie Sim City 4. Nejdůležitější budovou ve hře je radnice. Zde se dělají všechna finanční a hospodářská rozhodnutí (daně jsou bohužel určené centrálně, v závislosti na počtu sociálních objektů). Výstavba radnice je bezplatná a je první činností, kterou budete dělat, jakmile se stanete starostou. Jako starosta zpočátku malé osady se staráte o výstavbu bytových sídlišť, továren, sídel veřejné bezpečnosti a zdravotní péče, dopravy, silnic, dálnic atd.

Známý pohled, ale toto není Sim City 4



TADY UDĚLÁME DÁLNICI A ZDE BUDE MOST...

EKONOMIE...

Hráčovým úkolem je tedy dohrát všechny ukazatele a směřovat k maximálnímu uspokojení obyvatel. Každé nové sídliště znamená nové obyvatele. A ti hned od začátku požadují své: chtějí prodejny, lékařskou péči, místa zábavy, a především práci pokud možno co nejblíže. Stavbou dalších budov musíte nejen počítat s přílivem populace (a zvýšením potřeb), ale také věnovat pozornost městské pokladně a energetické a uživatelské výkonnosti. Její přebytky jsou automaticky nabízeny v tržních cenách, takže do rozpočtu přichází o několik dolarů měsíčně více. Když dojde hotovost, berete si úvěr, který bude bohužel třeba splácet...



Ve hře můžete získat takové zvětšení...

Při delším hraní otravná hudba, málo čitelná interface, není vliv na daně a ceny stejně jako na obchod se surovinami.


Média víc škodí, než pomáhají.

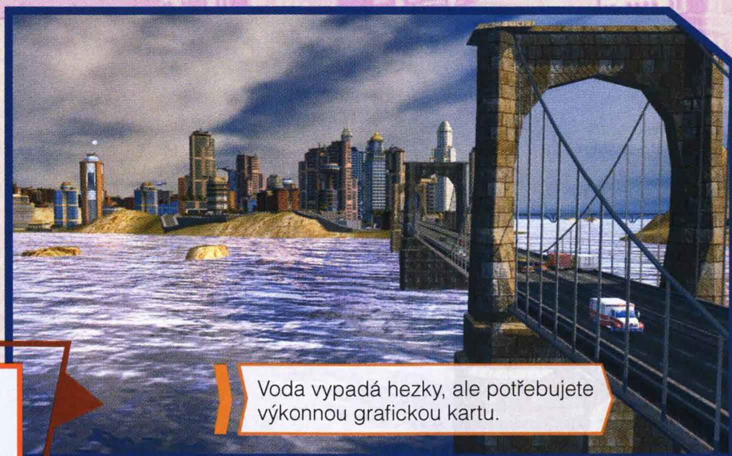
VELKÝ BRATR SE DÍVÁ

Významnou roli ve hře hrají média. Vznikají automaticky a jsou naprosto apolitická, takže na ně nemáte žádný vliv. Každá společenská skupina se podílí na vzniku televize, zabývající se problematikou dané společnosti. Média jsou vždy dobře informovaná a průběžně vám poskytují materiál pro analýzy. Jakmile se ve městě něco děje, určitě se to dozvíte. Přítomnost novinářů bohužel neovlivňuje pozitivně průběh hry. Média bojující o zájmy vybrané skupiny jitří, matou a protestují. Jako v životě.


Bdělá dopravní hlídka...

...A SPOLEČENSKÉ TŘÍDY

Přestože City Life až bolestně připomíná už zmíněné Sim City 4, má charakteristické vlastnosti, které v SC 4 nenajdete. Ve hře je totiž společnost rozdělená do šesti tříd: elity, obleky, snoby, proletariát, bohému a okraj společnosti. Každá skupina má vlastní zájmy, vlastní potřeby a zvyky, což dále zvyšuje obtížnost hry. Například elity nebo obleky nebudou nadšeni ze sdílení čtvrti s pracujícím proletariátem nebo okrajem společnosti, což může vést k vážným nepokojům. Musíte proto trvale dávat pozor, aby mezi společenskými skupinami nedocházelo ke konfliktům. Nejlépe izolací jedněch od druhých a budováním policie. Policie (zejména legendární SWAP) se hodí také k potírání organizovaných zločineckých skupin, dopravní hlídky pečují o bezpečnost městské dopravy.


Voda vypadá hezky, ale potřebujete výkonnou grafickou kartu.

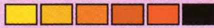
PROCHÁZKA MĚSTEM

Ekonomické strategie standardně nabízejí plně trojrozměrnou grafiku, není tedy důvod jásat nad úspěchy City Life tak, jak tomu bylo při uvedení Sim City 4. Je však třeba pochválit tvůrce za pohlednou, vysoce kvalitní grafiku. Zajímavým řešením je spojení hráče s davem. Když chcete, můžete přepnout na mód FPP a prohlížet si město pěšky. Navíc můžete kdykoliv zastavit libovolného obyvatele a získat hodnotnou informaci o jeho spokojenosti a potřebách. Hudba se zpočátku zdá příjemná, po delší době však začne dráždit. Také je třeba se zmínit o editoru. Jeho zásluhou vytvoříte libovolně zvolenou mapu, na které později postavíte vlastní metropoli.

CL VS TCNY

Dobrým shrnutím City Life bude srovnání této hry s City Tycoon New York, která je v tomto čísle popisována také. Obě strategie si jsou podobné jak z hlediska grafiky, tak hratelnosti. City Life je volným rozšířením Sim City 4, s větším důrazem na vedení společenské politiky, kdežto TC-NY se soustřeďuje výlučně na hospodářské záležitosti. Slušná grafika, vysoká kvalita provedení, přes 100 objektů, stejný počet animací a 60 různých postav a také mnoho zajímavých řešení dává podmínky pro větší zájem o City Life. Zvláště doporučujeme příznivcům tradičních principů výstavby města.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE


4+



O bezpečnost ve městě se stará i letecká služba!

HOLIDAY WORLD



Prázdniny jsou téměř v půli. Majitelé hotelů, penzionů, leteckých společností, půjčoven kajaků a vodních skútrů, a především cestovních kanceláří si mnou ruce. Myslí na zisky, které jim přinášejí turisté, toužící po odpočinku i neobvyklých zážitcích. V době reality show natáčených v divoké džungli není povalování na pláži dostatečně atraktivní. Holiday World je hra z nesmírně populárního druhu tycoonovských ekonomických her.

Jak ukazuje název, vedete odpočinkové lázně a snažíte se vyhovět i nejpodivnějším tužbám turistů. Hráči mají k dispozici tři naprosto odlišné druhy krajiny. Co je na pláži, ví každý: proutěné koše, bary, půjčovny sportovního nářadí, hotely a bazény pro lenochy, kteří se nechtějí vzdálit od hotelu dál než na 5 metrů. Safari je už něco docela jiného. Divoká příroda, exotické krajiny a tolik dalších atrakcí. Živí lvi vedle stánků se zmrzlinou nejsou nic neobvyklého. Nejzajímavější je nepochybně třetí svět, ve kterém můžete budovat svou dočasnou říši: s hotely i doprovodným jarmarkem se přenesete… do mořských hlubin! Sledování žraloků a chobotnic proplouvajících za oknem či večerní procházky ve skafandrech je něco, co zaujme i nejblazeovanější světoběžníky. Navzdory zdání to není nápad z knih science fiction. Několik takových míst už existuje, ale nocleh pod hladinou moře nepatří k nejlevnějším. Holiday World nabízí jak kampaň se stanovenými úkoly, tak mód volné hry, ve které úroveň obtížnosti můžete přizpůsobit schopnostem a zálibám zákazníků. V každém případě budete muset dbát o potřeby různých skupin turistů. Touhou každého majitele lázní je přilákat výlučně nejbohatší hosty, jejichž kreditní karty mají limit vyšší než náš státní rozpočet. Není to však tak snadné – objevují se i středně zámožní dovolenkáři a bohužel i držgrešle, schopní šetřit na všem, platit co nejméně, ale přitom mít nejnáročnější požadavky. K tomu se přidávají problémy se zaměstnanci – můžete jich zaměstnat jen omezený počet a volba je obtížná. Holiday World díky jednoduché hře a příjemné, animované grafice může být skvělým úvodem ke hrám tohoto druhu pro mladší čtenáře.







Tycoon City New York

SÉRIE „TYCOONŮ" UŽ DÁVNO ZDOMÁCNĚLA NA TRHU POČÍTAČOVÝCH HER. BĚHEM NĚKOLIKA POSLEDNÍCH LET VZNIKLO MNOHO VÍCE ČI MÉNĚ PŘITAŽLIVÝCH EKONOMICKÝCH STRATEGIÍ. NĚKTERÉ Z NICH ZNEUŽÍVALY NÁZEV A NABÍZELY MÁLO HODNOTNOU ZÁBAVU POD PROVĚŘENÝM ŠTÍTEM. TYCOON CITY NEW YORK MÁ K TAKOVÝM PRAKTIKÁM NAŠTĚSTÍ DALEKO.

Prvním prvkem, kterému je třeba věnovat pozornost, je velice promyšlený tutorial. Na rozdíl od mnoha jiných, které hráče nutí k řadě úkolů pro zahájení hry zbytečných, se tento omezuje na absolutní minimum. Po rychlém navigačním kurzu postavíte první dům, připravíte ho k zahájení výdělečné činnosti – a potom zůstanete na Manhattanu sami. Je to jedno z mála měst, kde se o svou pozici musí každý starat od začátku do konce sám. Experimenty i riziko jsou začleněny do každého podnikání, tím spíše, že v metropoli kapitalismu nelze počítat se slevami.

TUTORIAL

Tutorial vás uvádí do základů hry proto, abyste mohli sami vybudovat takovou metropoli!

VLASTNÍ BYZNYS

Na rozdíl od mnoha her s názvem „city tycoon" se nemusíte starat o rozvoj města ze společensko-komunálního hlediska. Nepřijímáte totiž úlohu starosty (to ponecháte panu Bloombergovi), ale stáváte se bohatým byznysmanem, který působí na území světové aglomerace. Odpadají proto záležitosti, které nedají spát fanouškům Sim City. Takové problémy, jako je dodávka elektřiny, péče o ekologii, stavba vodovodů nebo smetišť, protesty lidí apod. Vy jen investujete peníze do veřejných budov a počítáte zisky nebo (občas) ztráty.

Komunální problémy jdou mimo, můžete se zabývat vyděláváním dolarů!

Dobrá (na „tycoona") grafika, široký rozsah činnosti, snadná navigace, dobře propracovaný tutorial, největší objekty Manhattanu.



www.atari.com/tycooncity



Windows 98, 1,8 GHz, 256 MB RAM, graf. karta 3D 64 MB RAM

I v tak ucpaném městě se pohybujete bez nejmenších potíží.

ZAČÁTEK

Jak už název napovídá, budete působit na území New Yorku. To však není úplně přesné. Prostorem vaší činnosti bude jedna z pěti čtvrtí tohoto velkoměsta. Samozřejmě ta nejdražší, obydlená žraloky showbyznysu, newyorskou uměleckou bohémou, ale i méně zámožnými studenty, imigranty, navštěvovaná turisty i pracovníky zdejších mrakodrapů. Všechno závisí na tom, v jaké části Manhattanu se usadíte. Každá představuje jiný životní styl, obyvatele i kulturu.

MÓDY HRY

Tycoon City New York v zásadě nabízí dva druhy hry: kampaň a tzv. sandbox. Volbou první možnosti začínáte v Green Village a postupně, po splnění určitých základních požadavků, získáváte přístup do dalších čtvrtí Manhattanu. Ve hře jsou podrobně napodobena území dvanácti nejznámějších sektorů, mj. Soho, Tribeca, Little Italy, China Town nebo Harlem. Důležité je, že ukončení úkolu mise a odblokování dalšího teritoria neruší dosavadní úspěchy. Vámi postavené budovy i podniky vydělávají dál a na mapu je doplněna další čtvrť k zástavbě. V módu sandbox nemusíte objevovat Manhattan krok za krokem, a to je vlastně jediný velký rozdíl od hry City Life. Stavíte, kde, co, jak a kdy chcete.

Město žije ve dne v noci!

V módu kampaně začínáte málo vybudovaným městem.

BOHATÁ NABÍDKA

Existují však určitá pravidla vedení opravdového podnikání. Vaše nabídka musí být sestavena tak, aby splňovala očekávání potenciálních klientů. Samozřejmé tedy je, že v China Town nepostavíte italskou restauraci a v Soho nebo Tribecu místo nočních klubů naopak budovy pro intelektuální zábavu; kina, divadla, umělecké galerie a obchody pro odborníky. Ve studentských čtvrtích budou mít pro změnu úspěch diskotéky, internetové kavárny, knihovny a fast foody. Pro každého něco jiného, a je z čeho vybírat. Zde zmíněné návrhy jsou jen kapkou z moře nabídek, zahrnujících přes 100 různých odvětví podnikání.

TAK SE TOMU PODÍVÁME NA ZOUBEK!

NASLOUCHÁTE

Pouhý typ čtvrti nestačí. Proč stavět další holičství nebo prodejnu počítačových her, když je jich v okolí už několik? Abyste se vyhnuli podnikatelským chybám, musíte pozorně sledovat obyvatele a naslouchat, co říkají. Klikáním na univerzitu, věžák nebo jiný objekt s velkým počtem lidí se dozvíte, co chybí lidem, kteří tuto oblast navštěvují, poznáte jejich obavy a potřeby. Rychlý průzkum prostředí vám umožní zvolit správnou firemní politiku, naplánovat výdaje a spočítat očekávané zisky.

Malý průzkum okolí? Určitě se dozvíte hodně zajímavých věcí!

HRAJEME

Zjednodušená ekonomika, malá konkurence, hodně snadné.

KONKURENCE

O konkurenci se dá říct jen to, že existuje. Počítačoví soupeři nejsou hroziví, a už vůbec ne agresivní a schopní způsobit vám větší finanční škodu. Zato jsou výborným zrcadlem společenských nálad a potřeb. Prohlídkou budov oponentů rychle zjistíte nejvýdělečnější a nejoblíbenější obory. Hlavním konkurentem je město, které se však soustřeďuje hlavně na veřejné stavby. Nijak to však nepřekáží v jejich privatizaci. Když zjistíte, že daný objekt je ve městě populární a navštěvuje ho mnoho obyvatel s nabitou prkenicí, můžete ho bez problému koupit.



Konkurence nespí...



Výzdoba výkladů a místa před obchodem hodně ovlivňuje jeho oblibu a spokojenost klientů.

ROZSAH A VÝSTAVBA

Konkurenceschopnost vašich obchodů ovlivňuje několik faktorů. Protože nemůžete manipulovat s cenami, musíte použít jiné ukazatele. Každý obchod, ať váš nebo konkurence, je popsán třemi základními parametry: vzhled, spokojenost klientů a rozsah. Pro zvýšení prestiže objektu ho musíte neustále modernizovat. Naštěstí na to nevynaložíte z vlastní pokladny ani dolar. Stavbou dalších budov získáváte tzv. upgrade body, které později vyměňujete za zvýšení standardu lokálu. TCNY vám nabízí možnost analýzy velkého počtu ukazatelů. Navigace je tak intuitivní a jednoduchá, že po několika chvílích s hrou je možné všechno ovládnout a údaje takto získané vědomě využívat pro ještě lepší podnikání.

SOUHRN

Tycoon City New York určitě není průkopnická hra, ale zavádí do branže několik zajímavých řešení. Volná vazba na Sim City a přenesení jejích reálií na pole podnikání je alternativou pro hráče, unavené stavbou dalších sídlišť a řešením čistě komunálních problémů. Zajímavé téma, podrobné napodobení Manhattanu a také mnoho různých možností vlastního podnikání staví tuto hru do popředí ekonomických strategií. Ve své kategorii si TCNY zaslouží jedničku plus!

SNADNO A BAREVNĚ

Přes rozvinuté ukazatele a mnoho možných průmyslových odvětví je hra bohužel velmi jednoduchá. Zpočátku se sice můžete cítit jako v opravdové ekonomické hře, avšak s postupem hry se sami přesvědčíte, že jste na omylu. Stavbou a péčí o několik výnosných objektů máte stálý přísun peněz, o který se později nemusíte vůbec starat. I jednotlivé požadavky obyvatel Manhattanu jsou snadno realizovatelné. Audiovizuální forma hry je na velice přijatelné úrovni. Standardně operujete v plně trojrozměrném prostředí, můžete volně pohybovat kamerou, regulovat její úhel a přibližování. Důležité je, že ani největší zoom nerozmaže grafiku. Právě naopak. Tehdy uvidíte celkem slušně animované postavy, auta, ponoříte se do městského života. Ani zvuk není špatný. Z reproduktorů se linou celou dobu zvuky města, různé dialogy zní velice přirozeně a sugestivně.


Copak je tohle za sochu?

CELKOVÉ HODNOCENÍ 4+

GRAFIKA 

ZVUK 

ZÁBAVA 

LOKALIZACE 

DISTRIBUTOR: SEVEN M


Screen z ekonomické hry. Je třeba něco dodávat?

NAŠE STRÁNKA www.kybermys.cz



http://tinyurl.com/edkvc
BULLET BILL

Něco ve starém stylu: rychlá arkáda typu „pořád vpravo". Letíte dělovou koulí kýčovitým světem, velice připomínajícím hry ze série Mario Bros, a demolujete všechno, co se dá. Jen se nesmí zasáhnout žádná plošina – to hrozí opakováním úrovně od začátku. K ovládání postačí jen šipky.

http://tinyurl.com/lp89p
BRAAP, BRAAP!



Název hry (volný překlad Brum, Brum!) hodně vysvětluje: tento rychlý a dynamický simulátor motokrosových závodů se musí zalíbit všem příznivcům virtuálních mechanických koní. Plyn, brzda a volant jsou standardně přidělené klávesám šipek. Při příjezdu ke kopci musíte přidržet klávesu space a pustit ji až před skokem – poletíte mnohem výš a dál. Jestliže navíc přidržíte Z, X nebo C, provedete efektní trik.

http://www.flashplayer.com/games/cursorhunter_movie.php
CURSOR HUNTER

Člen nepřátelského komanda lovící váš kurzor od myši? Viděl někdo potřeštěnější hru? Přesto unikání supervojáka, útočícího bílou šipkou na obrazovce, může zaujmout. Pravidla jsou jednoduchá: musíte uhýbat Keslerovi a jeho smrtonosným gadžetům tak, aby se ani jednou nedotkly kurzoru. Nesmíte ani vyjet myší mimo prostor hry. Postupně pořád obtížnější. Hodně zdaru!



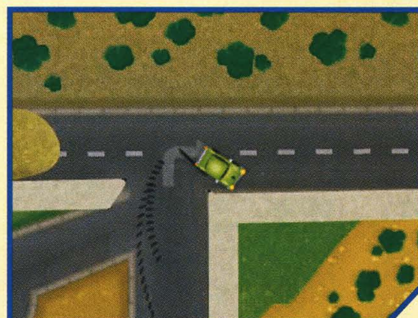


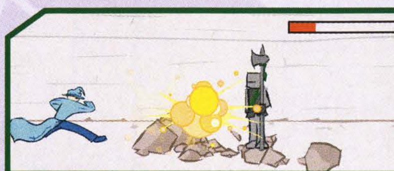
http://tinyurl.com/k7wyu
PLANKTON LIFE

Přírodní zákony jsou nelítostné: vládnou silnější. Čím menší tvor, tím těžší život. V Plankton Life to můžete dokázat: pomocí myši nebo klávesnice (podle úrovně obtížnosti) ovládáte maličkého organického drobečka, který se snaží polknout co nejvíce potravy a současně uhýbat z cesty nepřátelům. Čím dále zajdete, tím větší evoluční změny váš mikrohrdina zažije.

http://tinyurl.com/p3bls
NITRO TRABI

Havarujete trabantem v ulicích animované Bukurešti. Klávesy šipek... dělají to, co vždy :). Ctrl - spouští dopalování; Shift - ruční brzda, potřebná v prudkých zatáčkách.



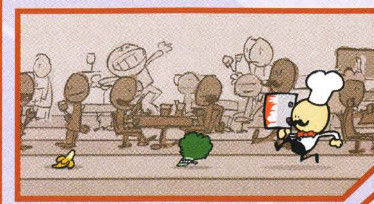


http://tinyurl.com/fnnn6
ARCANE CASTLE

Pomáháte mágovi proniknout do tajných knih s mocnými zaklínadly, která mu umožní odrazit útok na hrad. Ovládání: ↑ - skok; ↓ - přemet; A - útok; Na dalších úrovních se objevují dodatečná kouzla, která můžete využít. Rychlé tempo a originální nápad – stojí za zahrání!

http://tinyurl.com/dufgd
RUN LI'L BROCCOLI

Utíkej, malá brokolice! – to znamená název další bláznivé minihry. Musíte pomoci ubohé zelenině uniknout noži šéfkuchaře. Pomocí klávesy A přeskakujete překážky na cestě, kdežto klávesou S házíte svému pronásledovateli pod nohy banány. Stylová grafika a černý humor jsou přednosti této hry.

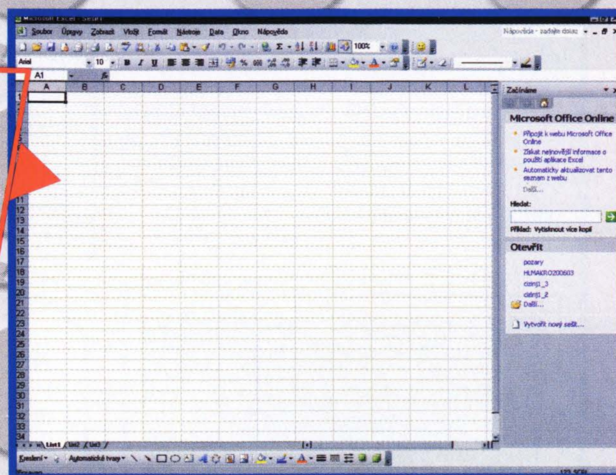


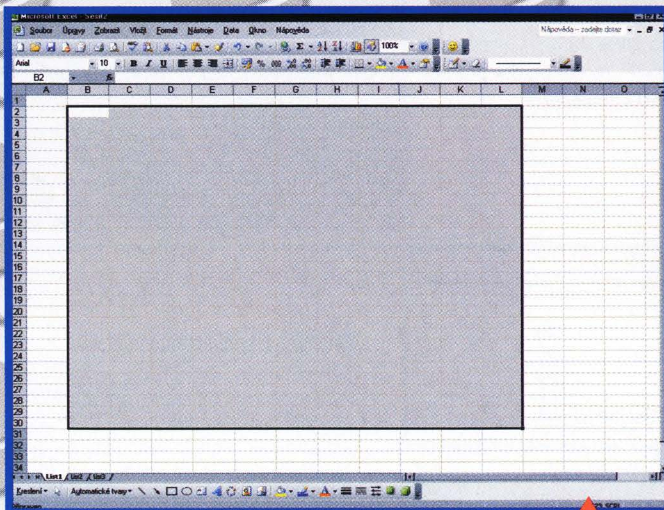
Microsoft Excel 2003

MICROSOFT EXCEL JE DALŠÍ SOUČÁSTÍ ZNÁMÉHO KANCELÁŘSKÉHO BALÍKU MICROSOFT OFFICE. EXCEL JE TABULKOVÝ PROCESOR, TEDY PROGRAM, KTERÝ VYUŽIJETE NEJEN KE TVORBĚ NEJRŮZNĚJŠÍCH TABULEK, ALE TAKÉ KE ZPRACOVÁNÍ DAT V TĚCHTO TABULKÁCH. EXCEL NABÍZÍ SPOUSTU FUNKCÍ, DÍKY KTERÝM MŮŽEME TATO DATA DÁLE UPRAVOVAT, RŮZNĚ ANALYZOVAT ČI VYUŽÍVAT PRO VYTVÁŘENÍ NEJRŮZNĚJŠÍCH GRAFŮ. TO ČINÍ Z EXCELU MOCNÝ NÁSTROJ, AVŠAK SPOUSTA FUNKCÍ MŮŽE ZPOČÁTKU ZNESNADŇOVAT ORIENTACI. V TOMTO ČLÁNKU SI POVÍME O KNIHÁCH, KTERÉ BY VÁM S TĚŽKÝMI ZAČÁTKY MOHLY POMOCI.

SILNÁ ČTYŘKA

V následujících chvílích si představíme hned čtyři tituly z nakladatelství Grada. Prvním z nich je dílo Martiny Češkové – *Jak na Microsoft Excel 2003* v rekordním čase. Další dvě knihy od Vladimíra Břízy také patří do edice *„v rekordním čase"*. Posledním titulem bude kniha od Johna Cronana *Microsoft Excel 2003, rychlými kroky.*

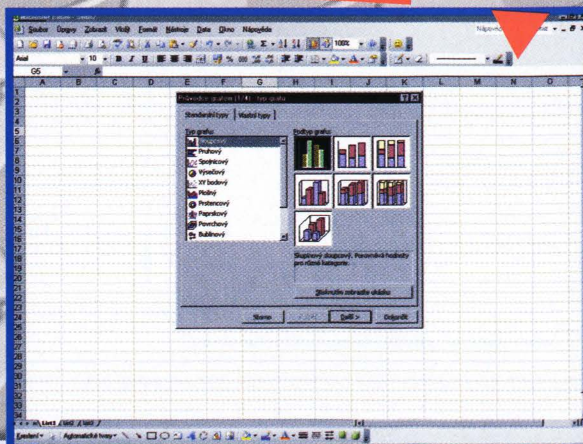




Jak na Microsoft Excel 2003 v rekordním čase je vhodná příručka hlavně pro naprosté začátečníky. Seznámí nás jak s úplnými základy práce s Excelem (jak ho vůbec spustit, co je to buňka a její adresa atd.), tak i s většinou nejčastěji používanou vlastností Excelu, tj. s vytvářením vzorců s použitím některých funkcí nebo s tvorbou grafů.

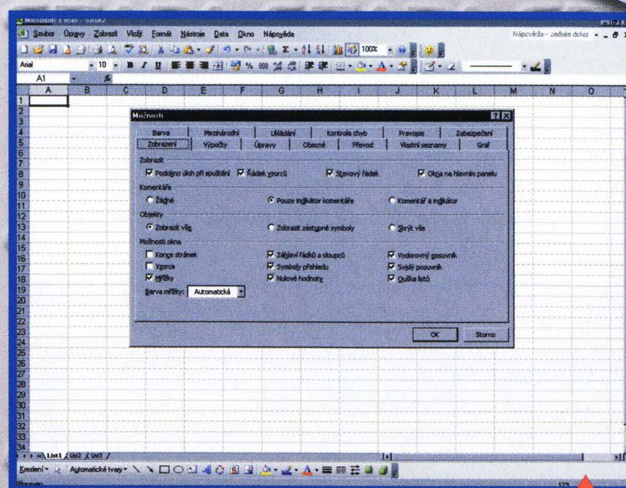
ZAČÁTEČNÍCI

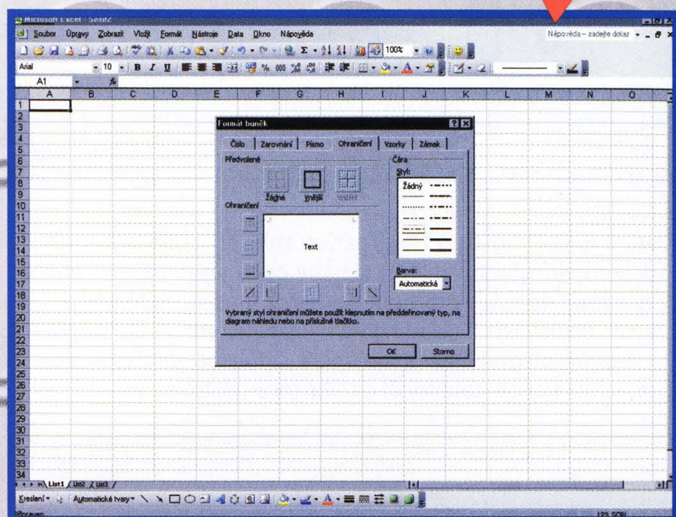
Na konci každé kapitoly knihy *Jak na Microsoft Excel 2003* najdete shrnutí probrané látky a několik cvičení neboli otázek a zadání různých příkladů pro procvičení této látky. Vzhledem k rozsahu knihy (80 stran) a šíři obsahu, kterým se zaobírá, je jasné, že daná témata nemohou být probrána do podrobností. Kniha tak slouží spíše naprostým nováčkům jako úvod do problematiky Excelu.



VZORCE

Dvě knihy od Vladimíra Břízy tvoří vlastně jednu dvoudílnou publikaci. Prvním dílem je *Počítáme v Excelu.* V něm se seznámíme se samotným ovládáním prostředí Excelu, tvorbou a správou dokumentů a hlavně vytvářením nových tabulek a využitím toho nejdůležitějšího nástroje, který Excel nabízí, to jest vzorců.

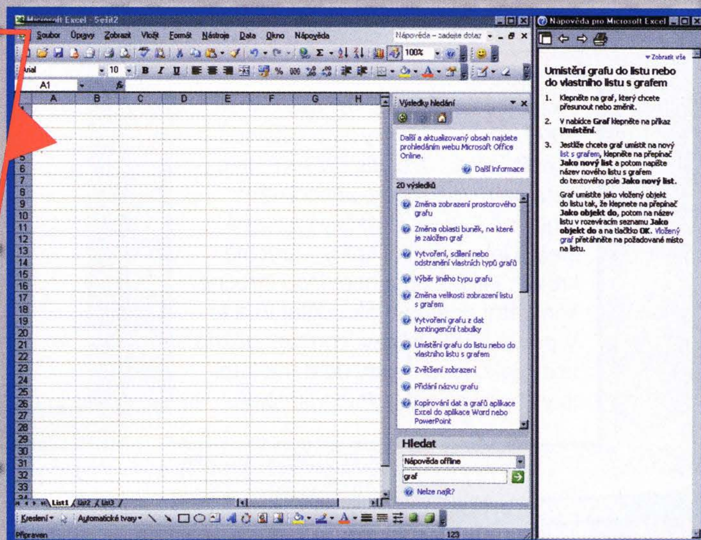


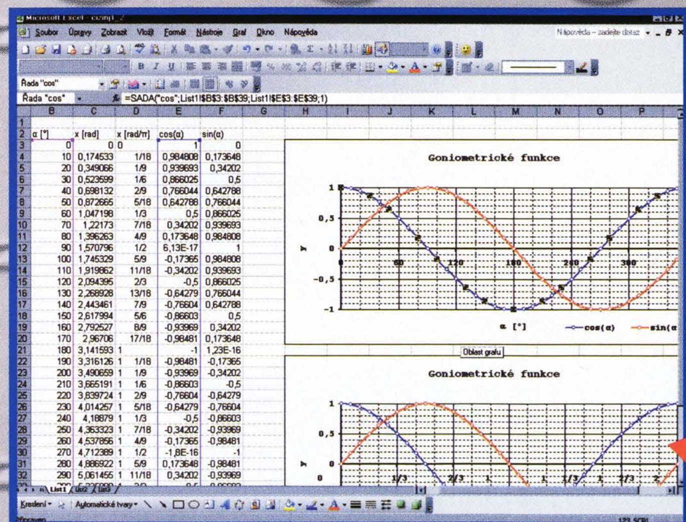


TABULKY A GRAFY

Druhý díl, *Tabulky a grafy v Excelu,* nám představí další možnosti, které Excel nabízí pro grafickou úpravu tabulek a formátování textů. Důležitou kapitolou je tvorba grafů, protože Excel umožňuje vytvořit skutečně obrovské množství nejrůznějších druhů grafů a je dobré vědět, jaký druh se hodí na jaká data. Nakonec jsou v knize zmíněny i databázové nástroje, které lze v Excelu použít.

Ačkoliv to není nikde na titulní straně naznačeno, tvoří obě Břízovy knihy nedělitelný celek. Ten jde už, na rozdíl od první představené knihy, hlouběji a pomocí názorných, krok po kroku popsaných příkladů ukazuje ty nejužitečnější a nejčastěji používané funkce, které Excel nabízí. I když jsou obě knihy již z roku 2001 a netýkají se tedy přímo verze Excelu z roku 2003, lze je bez problémů použít i dnes, protože popisované principy se v jednotlivých verzích téměř nemění.

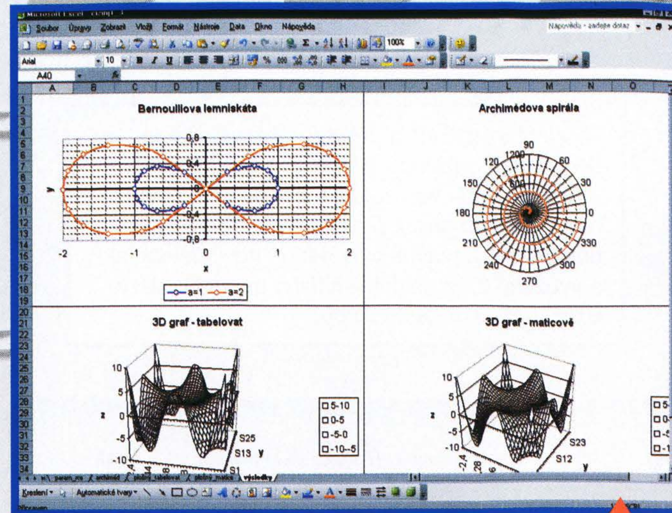




NÁZORNOST

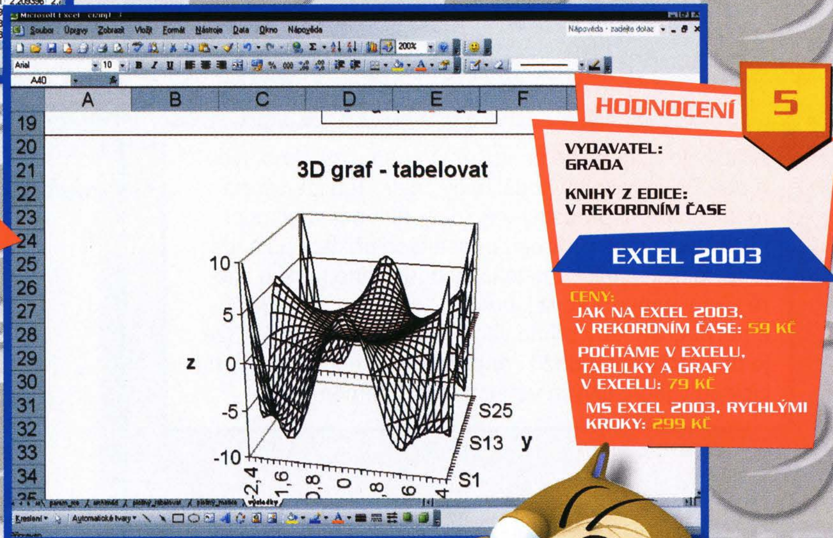
Všechny tři knihy, které jsme si zatím představili, patří do edice *V rekordním čase*, a mají tedy společnou grafickou úpravu. Jedná se o útlé knížečky, které jsou však nabité informacemi a plné barevných obrázků, na nichž jsou názorně ukazovány popisované funkce a nastavení. Tyto obrázky jsou i přes malý formát knihy dobře čitelné.

Úplně z jiné kategorie (jak cenově, tak provedením) je poslední kniha, o které se zmíním. Jde o dílo Johna Cronana *Microsoft Excel 2003, rychlými kroky*. Kniha je mnohem větší než předchozí tituly (25x20 cm), má 208 stran, a tudíž si může dovolit jít mnohem více do hloubky a věnovat se vícero tématům. Její hlavní myšlenkou je to, že „jeden obrázek dokáže říci více než tisíc slov" – a kniha tuto ideu vskutku dodržuje. Je plná velkých podrobně popsaných obrázků a texty jsou většinou jen stručné návody a postupy.



PŘEHLEDNOST

Na 208 stranách budete seznámeni snad se všemi funkcemi, které Excel nabízí. Od naprostých základů, jakými je správa dokumentů, jejich vzhled, vkládání dat a jejich úprava, přes vytváření vzorců s použitím některé z mnoha matematických, statistických či finančních funkcí, tvorbu jednoduchých i složitějších grafů, až po pokročilejší funkce, jako jsou makra, kontingenční tabulky či databázové nástroje.



RYCHLÉ KROKY

Jednotlivé stránky knihy *MS Excel 2003, rychlými kroky* jsou většinou rozdělené na dvě části. V levé naleznete nejrůznější tipy, upozornění a hlavně fialové rámečky nazvané stejně jako podtitul knihy – „rychlé kroky", jejichž obsahem jsou stručné, konkrétní postupy, jak udělat to a to. V pravé části stránky jsou pak běžné texty, jako jsou úvody do dané kapitoly či popisy základních principů.



HODNOCENÍ 5

VYDAVATEL: GRADA

KNIHY Z EDICE: V REKORDNÍM ČASE

EXCEL 2003

CENY:
JAK NA EXCEL 2003, V REKORDNÍM ČASE: 59 KČ
POČÍTÁME V EXCELU, TABULKY A GRAFY V EXCELU: 79 KČ
MS EXCEL 2003, RYCHLÝMI KROKY: 299 KČ

ZÁVĚR

Každá z knih, o kterých jsme se v tomto článku zmínili, nabízí trochu něco jiného. Pokud potřebujete pouze stručný úvod do problematiky Excelu a popis těch nejpoužívanějších funkcí, bude pro vás ideální kniha Martiny Češkové *Jak na MS Excel v rekordním čase*. Jestliže chcete do Excelu proniknout trochu více a nemáte trpělivost na samostatné experimentování s tímto programem, doporučil bych oba tituly od Vladimíra Břízy, které se vzájemně doplňují. A nakonec, pokud chcete o Excelu vědět téměř vše, sáhněte po knize *MS Excel 2003, rychlými kroky*, která popisuje i méně známé možnosti tohoto programu, navíc v přehledné formě plné obrázků a za pomocí stručných a jasných textů.

MS EXCEL

Chcete vyhrát jednu z pěti knih Jak na **Microsoft Excel 2003** z edice **V rekordním čase** od společnosti **Grada** (www.grada.cz)? Pozorně si přečtěte recenzi a správně odpovězte na pět jednoduchých otázek, a jedna kniha může být při troše štěstí vaše. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným odpovědím připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do **7. 8. 2006** na adresu redakce nebo na e-mail: **rogi@KyberMys.cz** (předmět: soutěž se společností Grada).

Hodně štěstí!

1 K čemu se Excel nepoužívá?

a) Ke kreslení

b) K dělání grafů

c) K vytváření tabulek

2 Jaká je nejnovější verze programu Excel?

a) 2000

b) XP

c) 2003

3 Jak zní podtitul knihy od Johna Cronana?

a) V rekordním čase

b) Rychlými kroky

c) Rychle a jednoduše

4 Kdo je autorem knih *Počítáme v Excelu* a *Tabulky a grafy v Excelu*?

a) Vladimír Bříza

b) Martina Češková

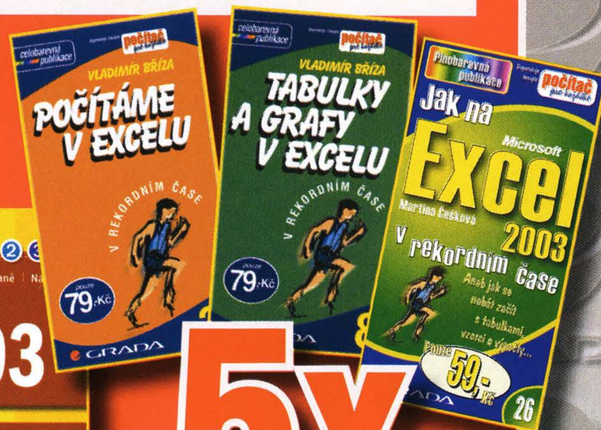
c) John Cronan

5 V které knize se dozvíte nejvíce o kontingenčních tabulkách?

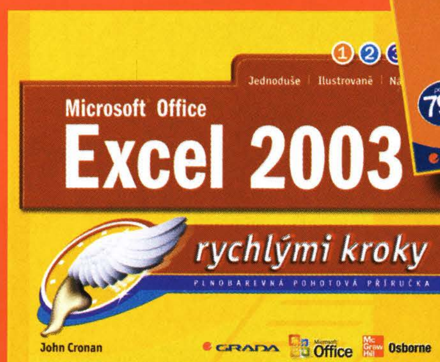
a) *Jak na MS Excel 2003, v rekordním čase*

b) *MS Word 2003*

c) *MS Excel 2003, rychlými kroky*







Command & Conquer: First Decade

KDYŽ SE V ROCE 1995 OBJEVILA V PRODEJI PRVNÍ ČÁST COMMAND & CONQUER, ASI NIKDO NEPŘEDPOKLÁDAL, ŽE JE TO ZAČÁTEK JEDNÉ Z NEJPOPULÁRNĚJŠÍCH SÉRIÍ STRATEGIÍ REÁLNÉHO ČASU. PO DESETI LETECH, KTERÉ OD TÉ DOBY UPLYNULY, SE CYKLUS ROZROSTL DO 12 DÍLŮ.



OBSAH

V balíčku *Command & Conquer: First Decade* je hezká krabička, ve které je nevelký, ale efektní oboustranný plakát, tištěný návod a samostatná krabička se dvěma DVD. Na prvním jsou všechny hry, na druhém představení světa C&C, obsahující pojednání o jednotlivých částech cyklu, rozhovory s jejich tvůrci, fanouškovské filmy atd. Je jen jeden zádrhel – všechno, včetně tištěného návodu hry, je v angličtině.



První setkání s Kanem...

COMMAND & CONQUER

Na začátku kampaně stojíte v čele jedné z dostupných stran konfliktu – Horní Kalifornie, Svazu Nové Anglie, Nové republiky Texasu, Federace Velkých plání a samozřejmě vám blízké Evropské unie. Tyto frakce jsou už od startu rozděleny administrativně, finančně a pochpitelně vojensky. Váš úkol je zdánlivě prostý. Musíte eliminovat všechny soupeře, obsadit jejich území a státy opět sjednotit.



www.ea.com/official/cc/firstdecade
CENA: 899 Kč



Windows XP 800
256 MB RAM, graf. karta 3D 32 MB,
DVD, DirectX 8.1, 9,8 GB na disku



Red Alert – dokonalý děj, vzhled hry však bohužel neláká.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Red Alert funguje dle podobných zásad jako Command & Conquer, ale představuje alternativní dějiny světa, kdy byl Hitler zlikvidován dříve, než se dostal k moci. Rusko se tak stalo velmocí, se kterou ve hře bojujete. Typický je způsob prezentace stran konfliktu: spojenci spoléhají na techniku, kdežto Rusové na početní převahu svých armád. Zřejmě zde se zrodil termín „tank rush" – útok tanky shromážděnými v takovém počtu, že je nic nedokáže zastavit.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Toto je možné hrát! Vracíte se do světa, ve kterém spolu soupeří GDI a NOD. V porovnání s předchozí částí má hra lepší grafiku, prezentovanou nyní izometricky. Můžete se „šplhat" na výšiny i cestovat pod zemí. Výrazně byl zlepšen interface programu: zavedeno pořadí rozkazů, objevilo se označení cílových bodů pochodu jednotlivých oddílů, vylepšeno bylo hledání cest pro ně. Výborně vypadají filmové sekvence, které jsou opravdu filmové: hrají v nich skuteční herci před skutečnými dekoracemi.



Rusové útočí!



Kane prahne po pomstě!

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Opět začíná válka s Ruskem, protože jeho vědci objevili způsob dálkového ovládání lidských myšlenek. Spojenci jsou paralyzováni a rudá hvězda se vylodí v Americe. Hra využívá engine Tiberian Sun, ale je mnohem rychlejší. Je zde mnoho výbuchů i předem plánovaných událostí probíhajících nezávisle na vůli hráče. Red Alert 2 se dá bez problému hrát i dnes.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Jediná hra v kolekci, která není RTS, ale typickou střílečkou. Její největší – a dnes zřejmě už jedinou – předností je to, že probíhá ve světě Command & Conquer. Díky tomu můžete na „vlastní" oči vidět všechny oddíly a budovy, které jste předtím pozorovali v izometrické perspektivě. Grafika programu – kritizovaná už při jeho uvedení – bohužel dnes vypadá žalostně.



Svět C&C v módu FPP není dobrý…

Skoro polovina her nabízených v soupravě příliš zastarala, než aby mohly pořád bavit, všechno je v angličtině a dost drahé!



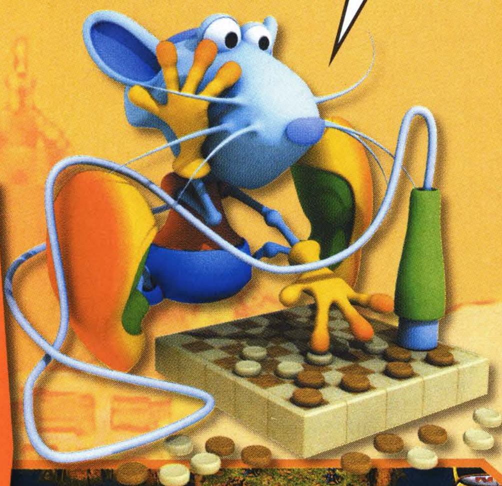


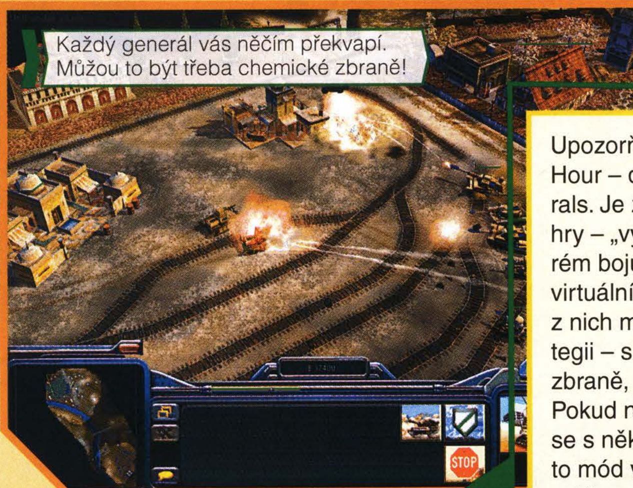
Generálové pořád ve formě…

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Nejlepší hra z celé soupravy. Poprvé vidíte C&C v plně trojrozměrné grafice, která se dokáže stále líbit. Další novinkou je docela nový děj. Tentokrát se účastníte konfliktu, který probíhá v nedaleké budoucnosti mezi USA, Čínou a teroristickou organizací s názvem GLA. Hra má dokonalý interface usnadňující hraní a stejně dobrý mód multiplayer.

TAKÉ MÁM RÁD STARÉ HRY!





Každý generál vás něčím překvapí. Můžou to být třeba chemické zbraně!

ZERO HOUR

Upozorňujeme rovněž na Zero Hour – dodatek k C&C: Generals. Je zde zaveden nový mód hry – „výzva generálů", ve kterém bojujete proti konkrétním virtuálním postavám. Každá z nich má odlišnou bojovou strategii – skvěle používají chemické zbraně, pěchotu nebo komanda. Pokud nemáte možnost utkat se s někým v multiplayeru, tento mód vám nejlépe ukáže, jak může vypadat C&C při střetnutí s živým člověkem.



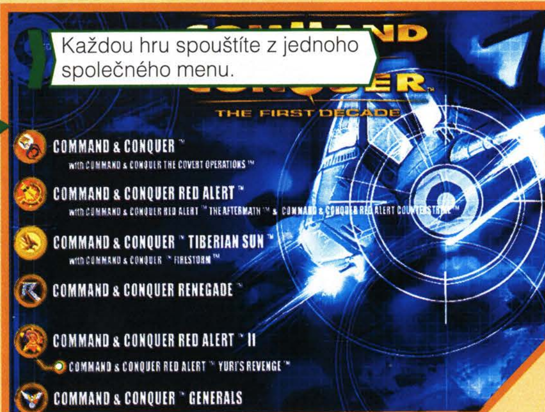
Yuri dlouho zůstane v paměti hráče.

YURI'S REVENGE

Ke každé z dříve uvedených her vznikla nějaká rozšíření (výjimkou je jen Renegade). V soupravě The First Decade najdete tedy Covert Operations, The Aftermath, Counterstrike, Firestorm, Yuri's Revenge a Zero Hour. První tři je možné přejít mlčením – jsou nestravitelné. Něco jiného jsou ostatní dodatky. Nejlepší je asi Yuri's Revenge – rozšíření Red Alert 2 – ve kterém se objevuje „třetí" strana konfliktu, odlišná od standardních Spojenců a Rusů. Šílenec Yuri zde vyzývá k boji Ameriku i Rusko.

CELKOVÝ DOJEM

The First Decade je výborná nabídka vzhledem k ceně, jen je škoda, že vše je v angličtině. Kromě tohoto nedostatku a vzpomenuté, značně zastaralé grafice některých her – je balíček vynikající. Ideální dárek pro každého fanouška série.



Každou hru spouštíte z jednoho společného menu.

CELKOVÉ HODNOCENÍ



FÓRKY POLICEJNÍ

Přijde strážník za náčelníkem a říká: „Pane náčelníku, v tomhle hlášení máte hrubku. Tady máte napsáno fčela."
Náčelník si hlášení prohlédne, zamyslí se a pak povídá: „No to máte pravdu, pane kolego, vždyť tam má být fčera."

Jede takhle chlápek autem a přehlédne značku omezující rychlost.
Za chvíli ho stopne policajt, dojde k němu a zeptá se ho: „Pane řidiči, umíte číst?!"
Řidič ochotně odpoví: „Ale jistě, co potřebujete?"

Specialista na automatizované systémy velení vysvětluje náčelníkovi štábu princip a výhody počítače:
„Pane plukovníku, tohle chytré zařízení udělá polovinu práce za vás."
Pan plukovník se usměje: „Výborně, postavte mi do kanceláře dva kousky."

Policista vyslýchá na místě nehody muže, jehož žena nehodu způsobila. „Tak jak to tedy prosím bylo?"
Muž odpovídá: „Jedeme z návštěvy a mně se zdálo, že žena do té zatáčky vjíždí trochu rychle. Tak jí říkám: ‚Buď opatrnější při jízdě, Kateřino, copak nevidíš značku nebezpečná zatáčka?!'
No a ona s úsměvem odpoví: ‚Právě že ji vidím! Tak raději pojedu rovně!'"

Na vojenském cvičení začalo hustě pršet. Plukovník říká: „Vojín Vomáčka, skočte se podívat do mého auta, zda tam nemám plášť!"
Po čtvrt hodině se vrací udýchaný Vomáčka:
„Pane plukovníku, plášť ve voze máte!"

VTIPY O ZVÍŘÁTKÁCH

Kikiriki, ozývá se z křoví...
Jde okolo liška a říká si pro sebe mlsně: „Kohoutka bych si dala!"
Vrhne se do křoví. Z křoví se ozývá divný rachot a za chvíli se vynoří medvěd.
„Kdybych neuměl cizí jazyky, asi bych se ani nenajedl."

Přijde zajíček do baru, vykasá si rukávy a zařve:
„Kdo mi zmlátil bráchu?"
„Já!" zvedne se medvěd. „A co má být?"
„Ale nic, dobře jsi udělal."

Zvoní telefon. Zvedne ho pes a povídá:
„Haf!"
„Haló?"
„Haf!"
„Nerozumím."
„Haf!"
„Jakže, prosím?"
„H jako Hugo, A jako Adam, F jako František: Haf!"



VTÍPKY O BLÁZNECH

Je den bláznů. Blázni se dohodnou, že budou jiným lidem mýt okna. Jeden blázen zazvoní na pana Škopka a ptá se: „Můžu vám omýt okna?"
Pan Škopek souhlasí.
Za chvilku se opět ozve zvonek. Pan Škopek otevře a blázen se ptá: „Můžu vám omýt okna?"
Pan Škopek řekne udiveně: „Ale nám už jeden chlapeček okna myje.
Blázen odpoví: „No to jsem přece já. Vypadl jsem z okna!"

Udivený soused říká sousedovi:
„To je fantastické, váš pes umí hrát šachy!"
„Ale vůbec ne. Už třetí partii prohrál!"

Říká blázen bláznovi:
„Když mi řekneš, kolik mám housek, tak ti dám obě dvě."

„Tak vy mi tvrdíte, že jste pes. A kdy jste měl poprvé takový pocit?"
„To už je dávno. To jsem byl ještě malé štěňátko."

VÝHERCI

Knihu 100 osobností světového fotbalu získávají

Jakub Kratochvíl, Český Krumlov; Adama Sercl, Uherské Hradiště; Michal Horký, Vladislav.

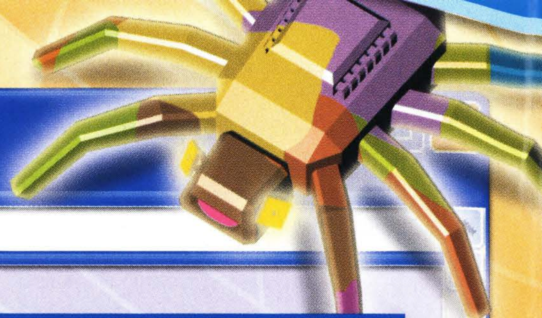
Hru Heroes of Might and Magic V získávají

Zdeněk Holub, Žďár nad Metují; Dana Ondráčková, Velíš; Robin Hubáček, Tasovice.

Hru Hledá se Nemo: Nemova škola hrou získávají

Alžběta Martincová, Zvole; Patrik Křístek, Frenštát pod Radhoštěm; Pavel Souček, Praha.

Blahopřejeme!

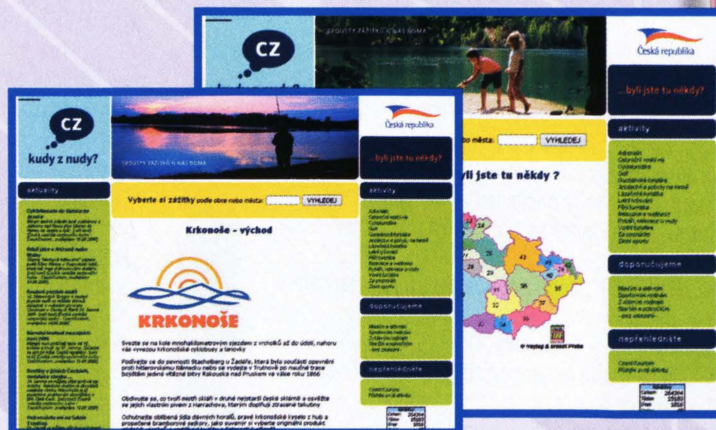


NAŠE STRÁNKA www.kybermys.cz

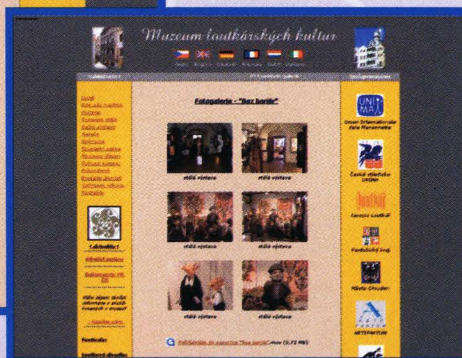
Kudy z nudy

Léto je v plném proudu, a to je ten nejlepší čas vyrazit na nějaký výlet. Při jejich plánování vám může poskytnout neocenitelnou pomoc portál s příznačným názvem *Kudy z nudy*. Pěkně pohromadě na jednom místě zde naleznete popisy lákadel všech koutů naší republiky. Stačí si jen vybrat oblast, která vás zajímá, a ihned se vám dostane do rukou seznam turistických atrakcí, které lze na tomto území navštívit.

www.kudyznudy.cz







Loutky

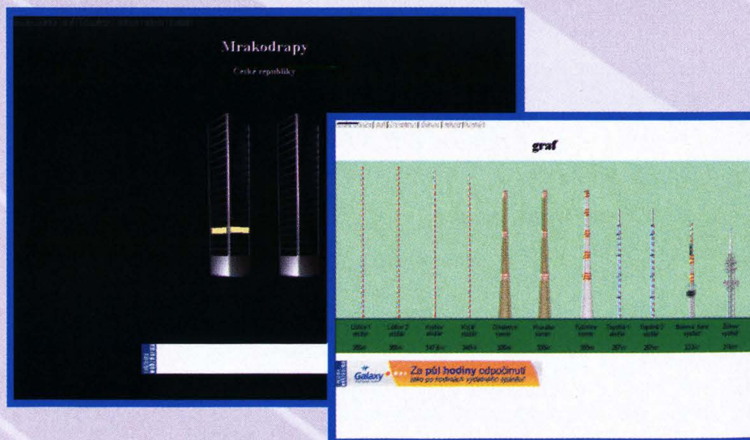
A ještě jeden tip na výlet, ať už skutečný nebo jen virtuální. Chrudimské muzeum loutkářských kultur si totiž můžete zběžně prohlédnout i v okně vašeho prohlížeče. Jednak formou fotografií, ale také prostřednictvím krátkých videosekvencí. Ani ty se však nemohou rovnat zážitku osobní návštěvy.

www.puppets.cz

Mrakodrapy ČR

Ano i v naší zemi lze občas narazit na nějaký mrakodrap. Sice jejich počtem nemůžeme konkurovat ani jednomu většímu městu v USA nebo východní Asii, ale přece jen tu pár kousků najdete. Protože jich však skutečně mnoho není, věnuje se tento web výškovým stavbám všeobecně, tedy včetně elektrárenských komínů nebo věží vysílačů.

www.mrakodrapy.xf.cz

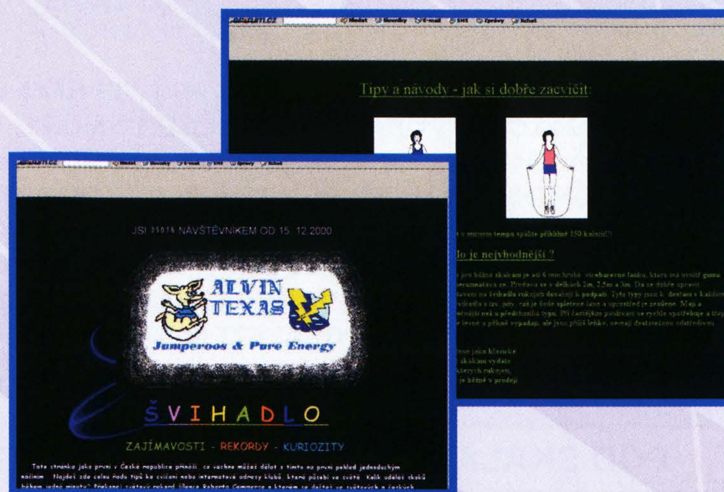


NAŠE STRÁNKA www.kybermys.cz

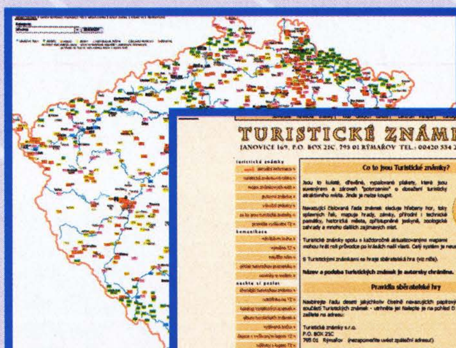
Švihadlo

Švihadlo je jeden z nejjednodušších cvičebních nástrojů, avšak výsledky předčí i mnohonásobně dražší sofistikované těžkotonážní posilovací stroje od Chucka Norrise. Minutovým skákáním se totiž zpotíte mnohem víc než stejně dlouhým taháním za šňůru důmyslně komplikovaného kladkostroje. Mnoho zajímavostí o tomto „zázračném" přístroji, který neslibuje, že bude cvičit za vás, si můžete přečíst na jednoduchých stránkách, na něž odkazuje adresa z nadpisu.

www.webpark.cz/svihadlo



Turistické známky



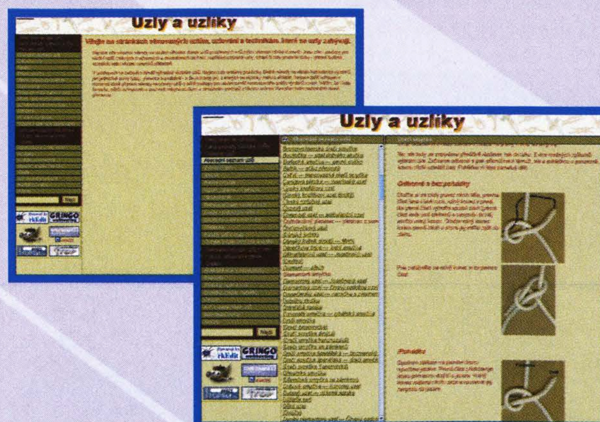
I náš další tip se týká cestování. Přesněji turistických známek, které s cestováním velmi úzce souvisí. Jedná se o kulaté dřevěné vypalované plakety, které jsou suvenýrem a hlavně potvrzením o dosažení určitého turisticky atraktivního místa, jelikož nikde jinde je nelze koupit. Každá známka má své číslo, a pokud byste chtěli nasbírat celou sérii, museli byste navštívit skutečně snad každé místo naší země. Právě na těchto stránkách naleznete (mimo jiné) seznam všech takových míst.

www.turisticke-znamky.cz

Uzly

Pod touto adresou se skrývají stránky, které se věnují uzlům a technice jejich vázání. Naleznete tu názorné návody na vázání několika stovek (!) uzlů. A když píšu názorné, tak skutečně myslím skvěle popsané postupy doplněné fotografiemi, díky kterým se uzel musí podařit i skutečným nešikům. Navíc u některých uzlů najdete hnedle dvě verze návodu – jednu klasickou bez příkras a druhou formou pohádky. Jak takový pohádkový návod vypadá, to už se podívejte sami;-).

gord.gringo.cz/Uzly/

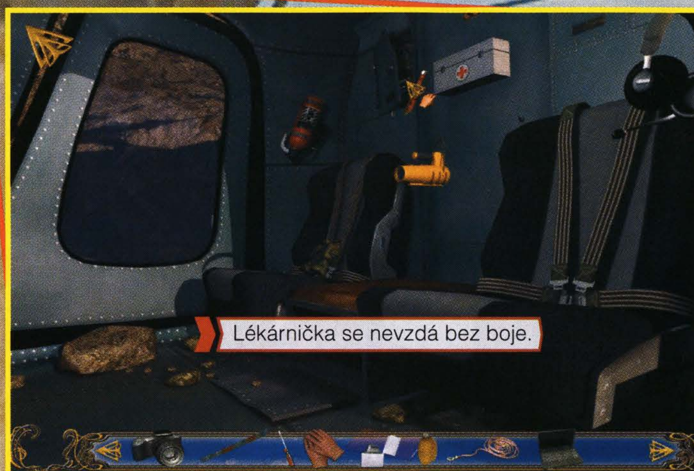


Cesta do středu Země – 1. část

BYL TO KRÁSNÝ DEN. IDEÁLNÍ PRO VÝPRAVY DO NEZNÁMA. SLUNCE SE ODRÁŽELO OD POKLIDNĚ ZVLNĚNÉHO MOŘE, OSTROVNÍ ZELEŇ NA SEBE UPOZORŇOVALA UŽ ZE VZDÁLENOSTI NĚKOLIKA KILOMETRŮ. PŘISTÁNÍ UVNITŘ SOPEČNÉHO KRÁTERU PROBĚHLO BEZ POTÍŽÍ. NIC NEUPOZORŇOVALO NA UDÁLOSTI, KTERÉ NEČEKANĚ ZÍSKALY PODIVNÝ SPÁD... NAJEDNOU JSTE SE OCITLI V JINÉM SVĚTĚ – BEZ VÁLEK, HLADU A NÁSILÍ. V PODZEMNÍ, ALE KRÁSNÉ ZEMI, O KTERÉ VÍ JEN MÁLOKDO. RÁJ POD ZEMÍ SE STÁVÁ VAŠÍM VĚZENÍM. DOKÁŽETE Z NĚHO UNIKNOUT?

POD SKALAMI

Měkké přistání skončilo nečekaným, tvrdým útokem padajících kamenů. Jděte k vrtulníku. Bohužel skončil pod skalní plošinou a dál nepoletí. Zjistěte, co je s pilotem a vašimi zavazadly. Zvedněte lopatku vrtule, která leží vlevo, potom s ní vypáčíte dveře vrtulníku. Problém pilota nebyl vyřešen, ale podle toho, že nereaguje, pravděpodobně právě vidí světélko v tunelu... Vstupte do kabiny a vezměte nejpotřebnější věci – počítač (naštěstí funguje), lano a nůž. Z tašky vyndejte zapalovač, rukavice a malou „placatici“. S touto výbavou mladého skauta určitě nezahynete. Hodila by se ještě lékárnička, ale ta se nehodlá vzdát bez boje. Drží pevně a ani se nehne. Vyzbrojeni šroubovákem na ni ostře zaútočte. Podařilo se! Prozkoumejte její obsah. Než opustíte kabinu, odřízněte kousek kabelu ze skříňky vysokého napětí. Může se hodit...


Lékárnička se nevzdá bez boje.

JINÝ SVĚT

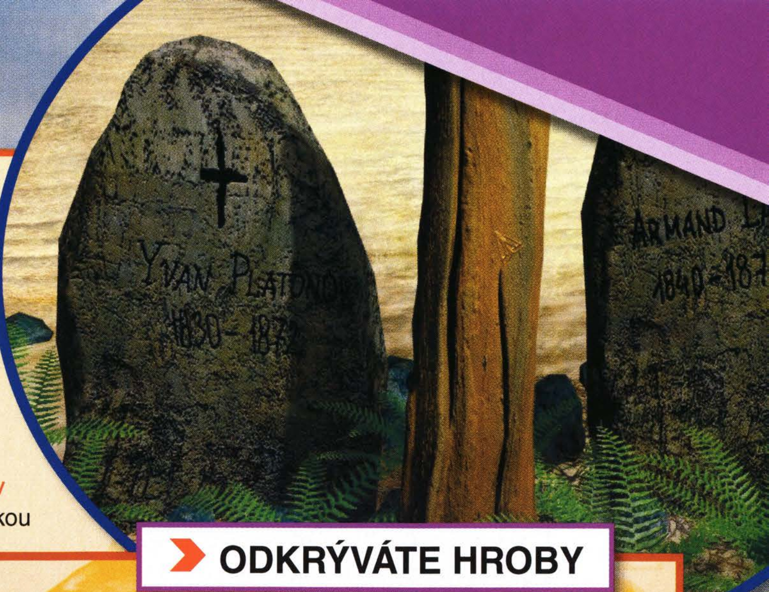
Opusťte vrak a vydejte se doprava k jeskyni. Všimněte si zablokovaného průchodu. Použijte lopatku vrtule a odsuňte kámen. Než vstoupíte dovnitř, vyšlete SOS z počítače (přejděte ke zprávám). V jeskyni je značná tma. Naštěstí máte zapalovač. Zapalte jej a použijte při vstupu. Několik kroků a... probouzíte se na pláži.


Před vstupem do jeskyně určitě vyšlete SOS z laptopu.


Probuzení na pláži poněkud komplikuje návrat...

NEZNÁMÝ

Dlouhý spánek vám zřejmě prospěl, protože hned vyskočíte a uvidíte podivína, který si vás prohlíží. Pohovořte s mužem, vyčerpejte všechna možná témata, a dozvíte se něco o místě, na kterém se právě nacházíte. Informace jsou bohužel útržkovité, ale muž vám slibuje pomoc výměnou za vaši účast při hledání diamantu. Prý je v jeskyni, ale cesta je tak vyčerpávající, že ji stařec sám nezvládne. Navíc má být diamant tak vyleštěný jako ten na jeho hůlce. Ať to znamená cokoli, zatím se tím netrapte. Zvedněte ze země kostěný trn, vezměte láhev a naplňte ji vodou (u můstku). Nyní jděte vpravo. Vezměte velkou mušli a jděte k dolu. V tuto chvíli vás zajímá jen staré dláto (na skříňce vpravo) a soubor pečetí (ve skříňce).




K dolu se ještě vrátíte...


Tentokrát se vydejte na pláž.

ODKRÝVÁTE HROBY

Vraťte se na pláž a přejděte most, u kterého jste si naplnili láhev. Ze zbytků lodě vezměte tkaninu a ze země opodál kousek dřeva. Jděte k hrobu. Z jednoho náhrobku přečtěte údaje zde pohřbeného vědce (ověřte v encyklopedii v laptopu), druhý nápis je nečitelný. Nalijte proto čisticí kapalinu na látku. Tak připraveným hadříkem otřete druhý náhrobek a dozvíte se něco o biologovi, který je zde pohřben. Ostrov skrývá mnohá tajemství, možná bude proto účelné zajímat se blíže o podivného muže na pláži.



PORADNA

V DIAMANTOVÉM DOLE

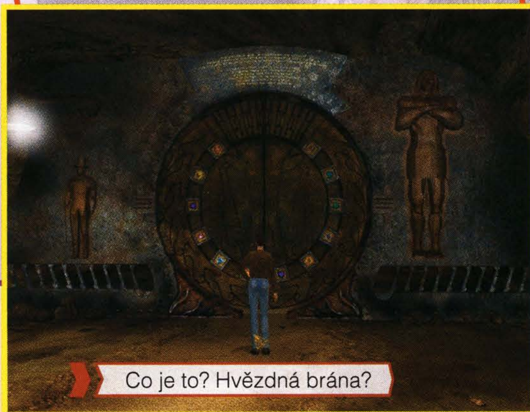
V horní části obrazovky najdete vstup do jeskyně. Vydejte se dovnitř, jděte k žebříku a po něm se přibližte ke krystalu. Holýma rukama ho bohužel neuchopíte. Nasaďte si rukavice, spojte dláto se dřevem a uvolněte krystal ze skály. Je krásný, ale neleštěný. Zařízení na leštění diamantů se naštěstí nalézá na druhé straně jeskyně. Jděte k němu, položte diamant na podstavec a pomocí měchu foukejte proud vzduchu. Bez výsledku. Pouhý vzduch diamant nevyleští. Potřebujete něco tvrdého a současně malého jako... zrnko písku! Vyjděte z jeskyně a vezměte do ruky hrst písku z pláže (vedle kapradí). Vraťte se ke stroji a nasypte písek do zásobníku. Několikrát zadmýchejte, diamant nabude lesku. Vezměte ho a vydejte se na setkání s poustevníkem.


Nezapomeňte vzít hrst písku zpod kapradí!



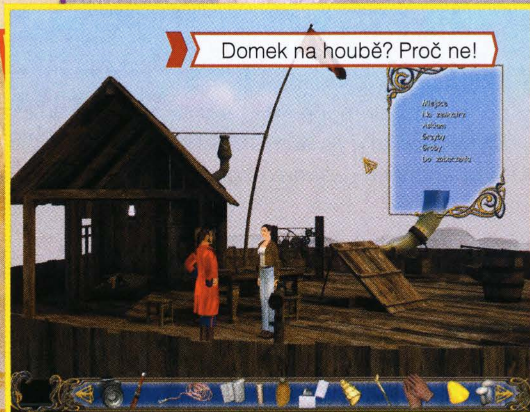
DVEŘE S PEČETĚMI

Vraťte se do dolu, ve kterém jste vzali dláto. Jděte ke generátoru, nasaďte si rukavice a použijte kabel z vrtulníku, potom jej izolujte náplastí. Stroj nastartuje. Jděte dál do jeskyně, až dojdete ke kulatým dveřím s pečetěmi. Vložte pečetě na jejich místa v následujícím pořadí: matka, obilí, hora, tkací stroj, bouře, divadelní masky, srp, ozubená kola, chemie, pták, maják. Až všechno patřičně uložíte, dveře se otevřou a další cesta je volná.



ZEMĚ HUB

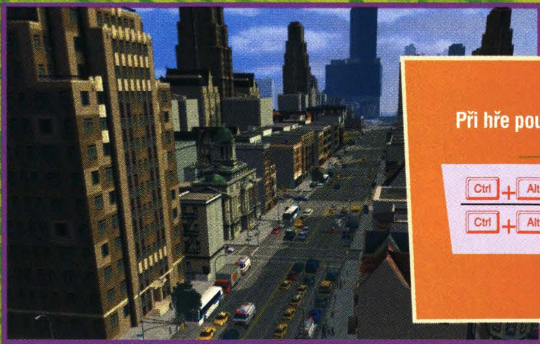
Jděte podél stezky až do země hub. Kromě gigantických žampionů vlevo najdete také houby přirozené velikosti. Uřízněte je nožem. V dálce zahlédnete dům na klobouku gigantické houby. Jděte k němu a vylezte nahoru. Domek naštěstí není prázdný. Pohovořte o všem možném s vojákem, který vás přivítá, a dozvíte se o nemoci jeho společníka. Ubožák hrozně trpí, ale vy mu můžete pomoci. Máte přece lékárničku se základními léky.



NAVŠTÍVÍTE ADAMA

Vraťte se na pevnou zem a jděte dál doprava. Před vámi je visutý most a vedle něho (na kmeni) další houby. Přepravte se přes řeku a dojděte k Adamově chýši. Je to onen muž, kterého jste potkali na pláži. Vraťte mu vyleštěný krystal a vstupte do jeho domu. Vlevo u okna visí amulet. Vezměte ho a jděte do druhého pokoje. Tentokrát vezměte knihu a zjistěte, co se o ní píše v encyklopedii. Na stolku je také několik dřívek. Dřívky zaplňte volná místa v amuletu a ten se změní v klíč, kterým otevřete vedle stojící skříň. Vezměte z ní dokumenty, prohlédněte jejich obsah (v počítači). Přejděte k poháru, který stojí na stole, a vhoďte do něho houby. Z krátké animace se dozvíte, že vaše domněnka o pilotovi byla mylná. Muž žije, ale nevíte, kde se nalézá a co se s ním děje. V každém případě nyní není čas na úvahy…





TYCOON CITY NEW YORK

Při hře použijte kombinace kláves:

Ctrl + Alt + A	10 000 k populaci
Ctrl + Alt + C	1 000 000 dolarů

Tipy a triky jsou takové malé nápovědy, které pomáhají při hře. Chcete-li hrát lépe a rychleji, podívejte se na tuto stránku. Najdete zde hodně pomocných rad. Postupujte podle návodu. Většinu triků píšete přímo do hry, ale bývají výjimky. Jestliže budete mít nějaké problémy, požádejte o pomoc starší sourozence, rodiče nebo kamarády-hráče.
Tak s chutí do toho!

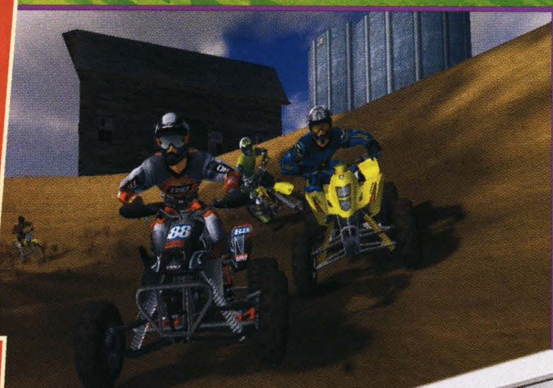


DOBA LEDOVÁ 2

Zde uvádíme soubor kódů ke hře ve verzi pro konzole PlayStation 2. Kódy zavádíte přímo z padu po zastavení hry [PAUZA] nebo stisknutím R1 na padu [R1].

[PAUZA] – dolů, dolů, vlevo, nahoru, nahoru, vpravo, nahoru, dolů	nelimitovaný počet kamenů
[R1] – čtverec, kruh, kruh, trojúhelník, x, trojúhelník	odblokování všech úrovní
[PAUZA] – čtverec, kruh, kruh, trojúhelník, x, trojúhelník	nelimitovaný život
[PAUZA] – dolů, vlevo, vpravo, dolů, dolů, vpravo, vlevo, dolů	nelimitovaná energie

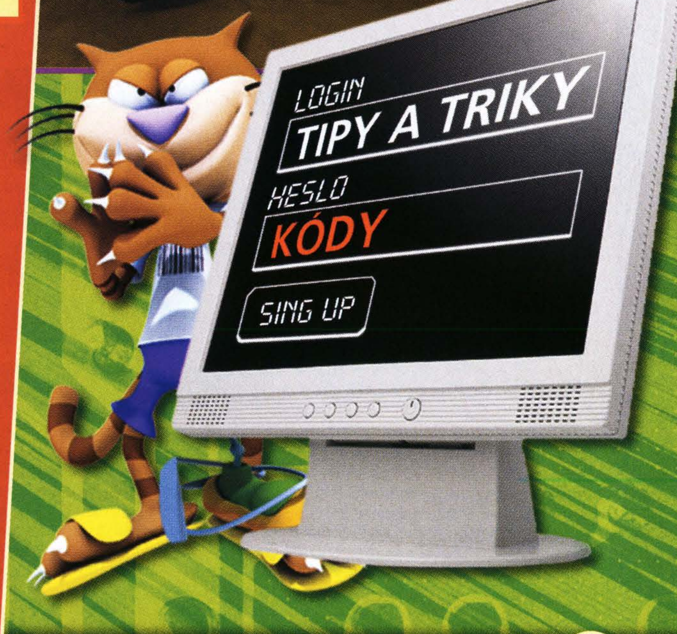




MX VS. ATV UNLEASHED

V hlavním menu zvolte Options, potom Cheat Codes a napište následující usnadnění:

TOOLAZY	odblokuje všechno
BIGBORE	odblokuje závodní třídu 500 cc
MINIMOTO	odblokuje závodní třídu 50 cc
COUCHES	všechny ATV dostupné
BRAPP	všechny motocykly dostupné
LEADFOOT	odblokuje všechny trasy Machines Challenge
PITPASS	všechny trasy odblokované
HUCKIT	odblokuje všechny trasy Freestyle
NOTMOTO	odblokuje všechny trasy Open Class
GOOUTSIDE	odblokuje všechny trasy National
IAMTOOGOOD	odblokuje všechny trasy Pro Physics
WANNABE	všichni profesionální řidiči
GOINSIDE	odblokuje všechny trasy Supercross
BROKEASAJOKE	1 milion bodů
WARDROBE	aparatura i příslušenství dostupné

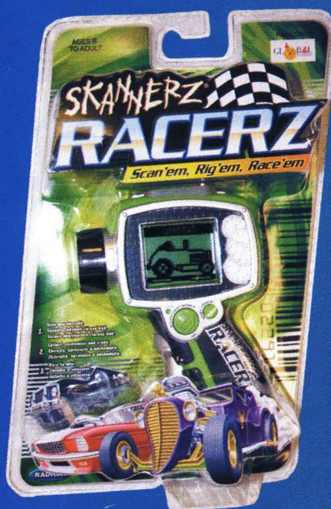


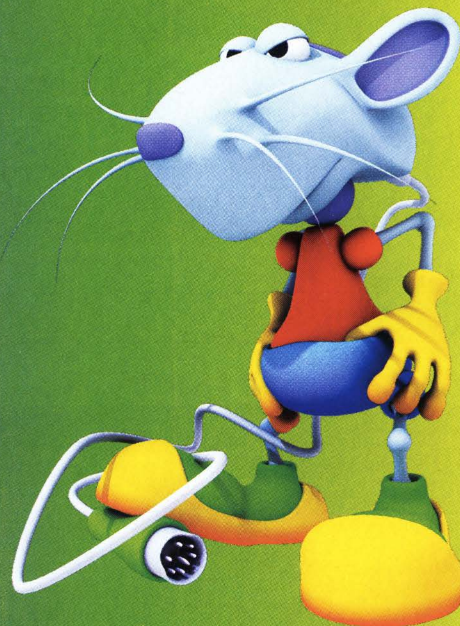
Předplatné KyberMyš

S předplatným ušetříte až 216 Kč za rok !

Běžná cena časopisu: 119 Kč

Cena pro předplatitele: 101 Kč





Nejrychlejších 5 předplatitelů ročního předplatného získá nejnovější *Scannerz Racerz*.

☐ **celoroční:** 1188 Kč / 1416 Sk

☐ **půlroční:** 594 Kč / 708 Sk

ZAŠKRTNĚTE

Předplatné:



Platba: ☐ složenkou ☐ fakturou

Složenku / fakturu zašlete na:	Předplatné jako dárek objednávám pro:
Jméno a příjmení	Jméno a příjmení
Ulice a číslo	Ulice a číslo
Město PSČ	Město PSČ
Telefon Rok narození	Telefon Rok narození

Podpis rodiče či zákonného zástupce



*) vyplňte adresu, kam bude zaslán časopis se složenkou nebo fakturou. Pokud budete chtít změnit adresu pro zasílání časopisu po zaplacení předplatného (v případě darování předplatného jako dárku), uveďte adresu zvlášť. Česká republika: Vyplněný objednací lístek nebo jeho kopii zašlete na adresu:

Česká republika: SEND Předplatné, P.O.Box 141, 140 21 Praha 4, tel.: 225 985 225, Fax: 225 341 425, send@send.cz.

Slovenská republika: Magnet-Press Slovakia, P.O.Box 169; 830 00 Bratislava; predplatne@press.sk, www.press.sk, tel.: +421 267 201 931-33

Spolu s prvním objednaným číslem obdržíte složenku nebo proforma fakturu podle svého požadavku.

Dárky budou zaslány ihned po obdržení částky za předplatné.

PLATNOST DO 30. 9. 2006 KM 8/06

Bonus pro Vás:
Pro každého předplatitele ročního předplatného

sada 5-ti CD jako bonus



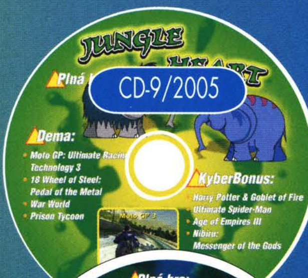
Obsahuje mimo jiné:
- Treasure Hunter
- S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo
- London Taxi



Obsahuje mimo jiné:
- Brave piglet
- The Settlers V: Heritage of Kings
- NASCAR SimRacing
- Cubes Invasion



Obsahuje mimo jiné:
- Sky Aces 1918
- Roboti
- FIFA 06



Obsahuje mimo jiné:
- Arcade Race
- NIBIRU: Messenger of the Gods
- Worms 4: Mayhem



Obsahuje mimo jiné:
- Jugle Heart
- Moto GP: Ultimate Racing Technology 3

OBJEDNEJ si starší čísla časopisu KyberMyš



Za cenu 45 Kč nebo 55 Sk za číslo si MŮŽETE OBJEDNAT ČASOPISY ročníků 2005 nebo 2006, starší 3 měsíců.

Objednávám KM číslo (včetně)

Jméno a příjmení

Ulice a číslo

Město PSČ

Telefon Fax

E-mail

Vyplněný kupón zašlete na adresu: **Kyber Myš, Egmont ČR Žirovnická 3124, 106 00 Praha 10**

Pro zásilku na Slovensko zasílejte kupon do firmy: **Magnet Press, Slovakia s.r.o. Šusterova 8, 851 04 Bratislava**